TODO LO QUE QUIERES SABER SOBRE EL MUNDO POKéMON

REVISTA POKéMON™

Nº 22

los expertos de Nintendo Acción

¡Gratis!



Guías

Pokémon Stadium 2 y Pokémon Cristal

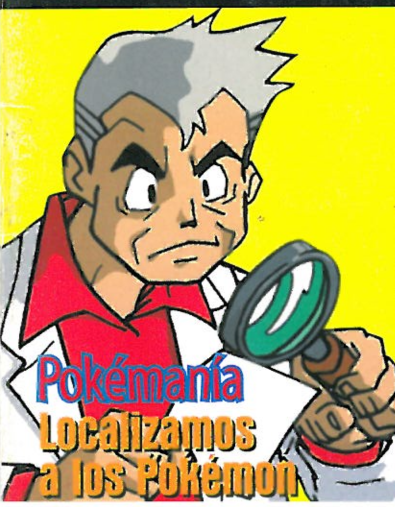


Pokémanía

Primeras pantallas Pokémon Advance



Póster Doble



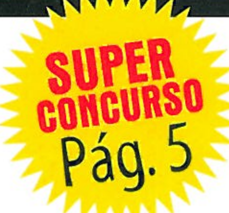
Pokémanía

Localizamos a los Pokémon

¡Te lo pasarás en grande!

Jugamos con Pokémon Mini

¡¡Regalamos 50 productos Pokémon!!



PokémON

ASÍ SERÁ EL NUEVO POKéMON DE GAME BOY ADVANCE

Primeras y rompedoras imágenes del título más esperado por todos los fans.



Yomawaru y Bulbeet se presentan este mes ante vosotros. Forman parte de los 100 nuevos Pokémon que conoceremos en la edición de GB Advance.

Aunque el juego se presentará de manera oficial en el E3 de Los Angeles, este mes de mayo, ya empiezan a salir las primeras imágenes a la luz. Como nos mola sorprenderos, hemos conseguido esas primeras pantallas y las hemos



traído aquí. Se nota que el juego aún **está en pleno desarrollo,** pero es un placer poder ofrecéroslas en primicia.

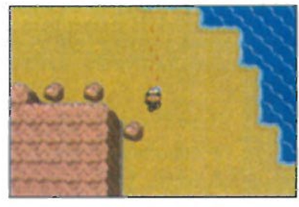
100 MÁS, Y QUE SIGA EL ESQUEMA

Provisionalmente lo han titulado «Pokémon Advance version» y en realidad se está diseñando como **una extensión de las ediciones de Game Boy Color.** Ésta pondrá en juego **350 Pokémon.** Es decir, 100 Pokémon realmente nuevos respecto a lo que vosotros conocéis (añadid 150 de Rojo y Azul, y 100 más de Oro y Plata). Pero el **diseño de la acción promete ser similar** al de las ediciones ya conocidas, con una **vista aérea** que nos permitirá disfrutar de gráficos que aprovecharán el potencial de la consola, conocido que el potencial es increíble.

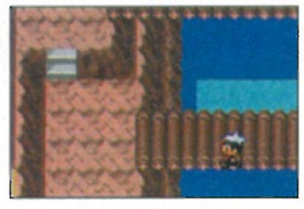
En estas imágenes podéis observar algunos **detalles** que os pondrán los dientes largos esperando la versión final. Cosas como reflejos en el agua mientras cruzamos el puente, sombras que amplían la ilusión de profundidad o pisadas en la arena de la playa.

Los nuevos Pokémon también empiezan a desfilar poco a poco, sabido su deseo de hacerse notar. Conocemos este mes a **Bulbeet,** Pokémon bicho que es la preevolución de Ledyba; **Yomawaru,** un gusano que evolucionará en Kimawari; **Mompi,** que podría ser la preevolución de Tangela; **Mogimogi y Minipar.**

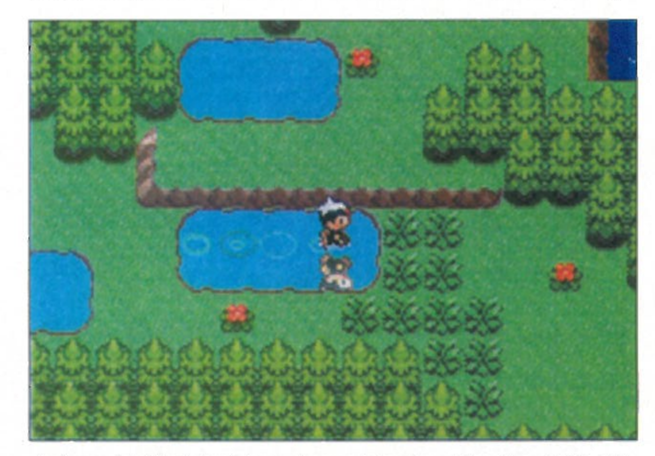
¿Fechas?, ¿qué fechas? Ah sí, las de lanzamiento. El juego saldrá en USA y Japón a finales de año, y nosotros os vamos adelantando que podría llegar a Europa en **primavera de 2003 perfectamente traducido.**



De momento los escenarios tienen pinta bastante simple. Ya veremos.



Efectos tan conseguidos como el de esa sombra, abundarán en el juego.



¡Qué pasada! Mirad el reflejo en el agua del protagonista. Eh, y ahora qué tal si lo pasamos a GameCube con la conexión prometida para Advance.

Poké.com

Un repaso a la actualidad de las mejores páginas Pokémon en Internet



Pokemonmini.com

El mejor lugar para enterarse, de mano de la propia Nintendo, de todo lo referente a Pokémon Mini, la consola más pequeña del mercado. Encontrarás información del hardware con animaciones molonas, explicaciones certeras y datos técnicos. Y todo paso que des irá acompañado por los pitidos propios de la consola.

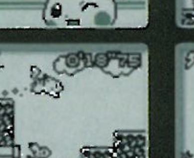
Por supuesto, también los juegos ocupan un lugar importante. Cada uno de ellos es explicado con detalle, mientras ves, dentro de la Pokémon Mini virtual (a la izquierda, hombre), unas cuantas pantallas del juego en cuestión. Una monada que… está en inglés, sí. Pero… ¿Y si te ciñes al guión? Atención a Pokemon-mini.com.

Pokemon-mini.com

Vale, vale, está en japonés, tranquilo. Es la misma página, pero resulta que en la sección de juegos… ¡HAY DOS NUEVOS!

Es… como… Bueno, eso de Pikachu versus Pichu quiere decir algo. Y en todas las pantallas aparecen dos personajes en lo que parece ser una carrera desenfrenada. Y además tiene un bonito nombre: GRMFSL, o como se diga (es que no sabemos cómo se podrá llamar aquí, ¿vale?). Algún día habrá que ponerse a estudiar japonés.









Esto es un Tetris, eso no lo discute nadie. Tampoco tenemos idea de cómo se llamará por aquí, pero seguro que será uno de los más jugados. Un Tetris es un Tetris, y mejor si incluye a los Pokémon.







Pokémoncenter.com

Te recomendamos visitar esta página si tienes pensado ir a New York. Aquí, además de comprar (con tarjeta, claro) lo más increíble de Pokémon, podrás enterarte de qué tiene la enorme tienda por dentro. Os adelantamos un poquillo:

– Ultra Pokédex. Una base de datos gigante con estadísticas, modelos y vídeos de los 251 Pokémon.
– Gotta Catch'em All Station. Cuatro puntos donde dar a un dependiente tu cartuchito de GB, para que introduzca un Pokémon raro y te lo devuelva. Flipa.
– Animatronic Characters. Enormes muñecos mecanizados, con la misma pinta y comportamiento que en el mundo Pokémon. Desde un Pikachu de mkedio metro, hasta un Charizard tan alto como un segundo piso, controlados por ordenador para que hagan los mismos movimientos que en el juego y la serie de TV. Hay que ir, y pronto.

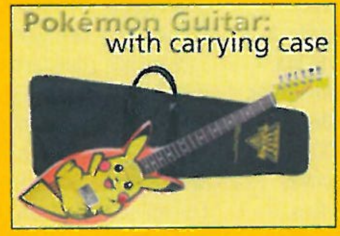




Tres Pokémon sobrevolando New York. Dime tú a mí dónde consigues eso si no es en el Pokémon Center de idem.



¿Quién no querría tener en su habitación un Entei de peluche a tamaño natural? Si es que seguro que sirve de sillón y todo.



Sí, sí, es una guitarra con forma y estampado "Pikachiano". No sabemos cómo sonará de bien, pero con tenerla, nos conformaríamos.


CONCURSO POKéMON
PARTICIPA CON NOSOTROS Y GANA FANTÁSTICOS PREMIOS POKéMON
5 POKéMON PIKACHU COLOR
5 VÍDEOS PELÍCULA POKéMON 3
5 PACKS NARANJA CON 3 VÍDEOS DE POKéMON
5 MOCHILAS POKéMON CON LUCES
5 LOTES DE BARAJA DE CARTAS +TABLERO
BASES DEL CONCURSO
1/ Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista que envíen el cupón de participación a: HOBBY PRESS, Revista Nintendo Acción (Revista Pokémon). Apartado de correos 400, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre "POKéMON ABRIL".
2/ Entre todas las cartas recibidas se seleccionarán tantas como premios hay, siendo la asignación de los mismos de forma aleatoria. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero. Hobby Press no se responsabilizará en caso de pérdida por parte del servicio de Correos.
3/ Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón entre los días 15 de abril de 2002 y 15 de mayo de 2002.
4/ La elección de los ganadores se realizará el 16 de mayo de 2002 y los nombres se publicarán en el número de Junio de 2002 de la revista Pokémon.
5/ El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido unicamente para el territorio español.
6/ Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso y Hobby Press.
CUPÓN DE PARTICIPACIÓN
NOMBRE Y APELLIDOS:
DIRECCIÓN:
LOCALIDAD:
PROVINCIA:
CP:
TELÉFONO:
Le informamos que sus datos serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBY PRESS, S.A. Puede ejercer sus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, dirigiéndose por escrito a HOBBY PRESS, S.A. calle Pedro Teixeira nº 8, 28020 Madrid. Sus datos serán cedidos con fines comerciales a las empresas de nuestro mismo grupo de sociedades. En el caso de que Vd. no lo desee así diríjase por escrito a la dirección anteriormente indicada para hacérnoslo saber.
HAN COLABORADO:
Nintendo
SporTandem
pokémon.nintendo.es



Puntuamos los primeros juegos que han salido a la venta para la MINI

Pokémon Mini: los juegos

Como con toda consola Nintendo, la tarea de calificar sus juegos es cosa nuestra. Pero este es un caso especial, dado que todo lo que salga en la pantalla de Pokémon Mini serán juegos Pokémon y todos ellos se caracterizan por su simpleza y jugabilidad total. Nosotros, también simplemente, analizamos los tres primeros juegos y los puntuamos de 1 a 10. Para que sepas cuál comprar.

¿AÚN NO LA TIENES?

Pero hombre de Zeus, ¿no sabes que te estás quedando atrás? La nueva mini consola **pesa 70 gramos, cabe en la palma de tu mano,** y tiene unas prestaciones inesperadas:

- **Rumble.** Es decir, que tiembla.
- **Shock Sensor.** El mismo dispositivo que se utilizó en el podómetro, pero aplicado a los juegos (totalmente innovador).
- **Infrarrojos.** Para jugar con los amigos sin cable alguno, y ¡pueden jugar hasta seis a la vez! Vamos, hombre, por 50 euros, con «Pokémon Party Mini» de regalo, y tú mirando.





Incl. Pokémon Party mini





LOS TÍTULOS DE LANZAMIENTO DE POKéMON MINI

Cuando estés ya muy harto de tener un solo juego, tranquilo, que en la tienda hay más. Por unos **15 euros** te puedes hacer con «Pokémon Puzzle Collection» y «Pokémon Pinball Mini». El primero te servirá para la relajación muscular (conveniente tras jugar a «Pokémon Party Mini»), pues se utiliza la cabeza para resolver puzzles. El segundo se juega a una mano. Un Pinball simple pero muy adictivo.

PoKéMoN PUZZLE COLLECTION

Pequeños problemas para grandes cerebros





Los puzzles de movimiento permiten cambiar las piezas sin restricciones de distancia. ¿Una mano debajo del ojo izquierdo? No, no debe ir ahí. Y ese trozo que parece sobrar... ¡Si se estuviese quietecito el Poliwhirl, casi mejor!

¿Te gustaría pasar un rato de solaz reposo muscular? ¿Sí? Pues este es el juego que... ¡pero no te duermas, zagal! Tienes que mantenerte despierto, y mucho, porque te esperan **60 puzzles bastante desquiciantes.** Los hay de tres tipos: **movimiento, piezas y rescate.**

El primero reta a ordenar una cuadrícula de 16 fichas con una imagen dentro (Poliwag, por ejemplo). La gracia es que el bichito se mueve, con lo que la cosa se hace más difícil a la vez que innovadora. El segundo nos desafía a rellenar la sombra de un Pokémon con varias piezas geométricas. Un pasatiempo oriental llevado tal cual a videojuego, con un resultado decente. Y el último consiste en despejar el camino de bloques utilizando los huecos disponibles (sólo 4 espacios de los 20 no están tapados). Lleva a tu Pokémon hasta el agujero y pasarás de nivel. Lo dicho, para dejarse la cabeza.



FICHA TÉCNICA

Funciones de hardware

- **Funciones hardware:** Rumble, Reloj.
- **Jugadores:** 1 jugador.
- **Niveles:** 60 Puzzles + ocultos.

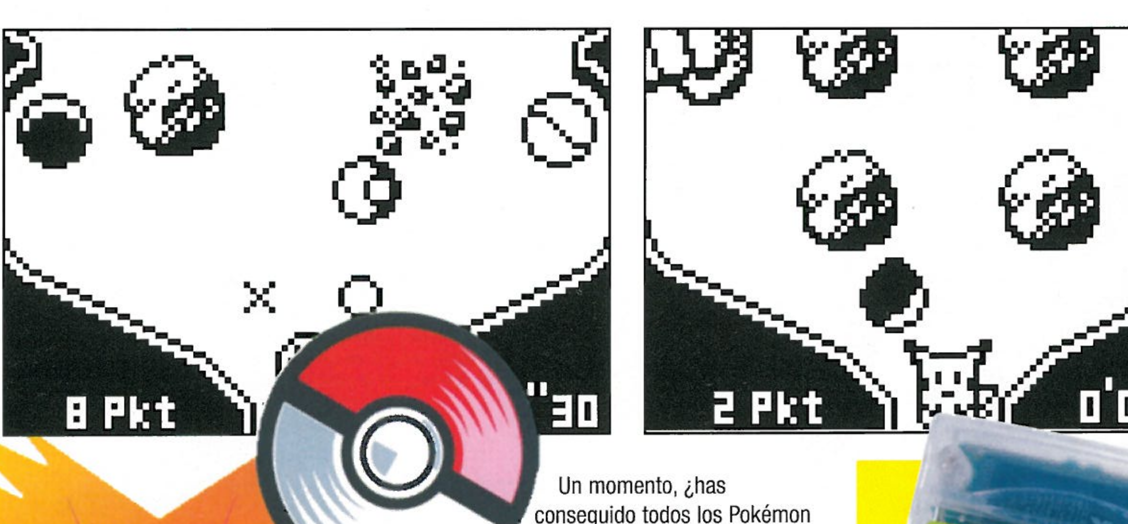
Valoración:

Además de los puzzles, que son el centro de diversión solitaria a la que incita el título, se **incluye un reloj** (con diferentes motivos para decorarlo) y una **minidex** (pokédex pero en mini) donde podemos conseguir hasta **80 Pokémon.** Esto completa un título indicado para ratos intelectuales. Mola pero, si no quieres pensar...

8

Pokémon Pinball mini

Las Pokéball se manejan con una sola mano



Un momento, ¿has conseguido todos los Pokémon en la versión GBC? ¿Sí? Ah, bueno, entonces sí te puedes poner con esto. **Es un pinball, pero diferente** a lo normal. En vez de dos palas con las que golpear la Pokéball, contamos con un Pokémon "arrugable" y debemos colar la bola en un agujero (como mínimo) antes del límite de tiempo. Diglett será nuestro primer cabeceador pero, a medida que avancemos, iremos contando con nuevas adquisiciones, como Pikachu. Con sus orejones, hará que el golpeo de la bola varíe respecto del de Diglett, por lo que habrá que acostumbrarse a las peculiaridades de cada Pokémon conseguido. Eso sí, sólo **hay 5 por capturar,** pero también **todos los niveles son diferentes** (aunque simples). Y **hay 35** además de 3 modos de juego. Te quedas pegado al primer golpe.



FICHA TÉCNICA

Funciones de hardware

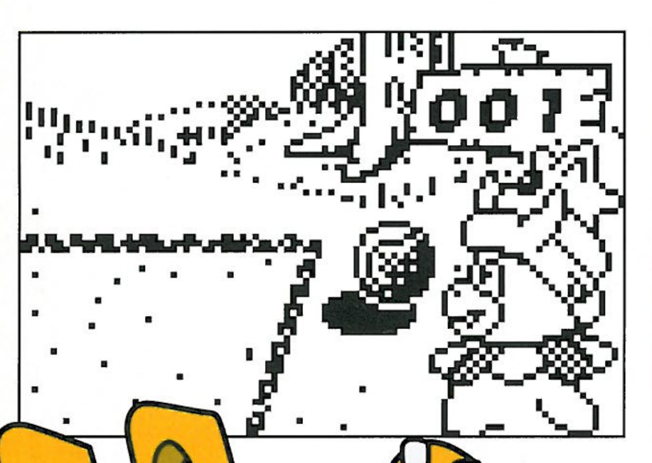
- ★ **Funciones hardware:** Rumble, Reloj.
- ★ **Jugadores:** 1 jugador.
- ★ **Niveles:** 35 mesas + ocultas.

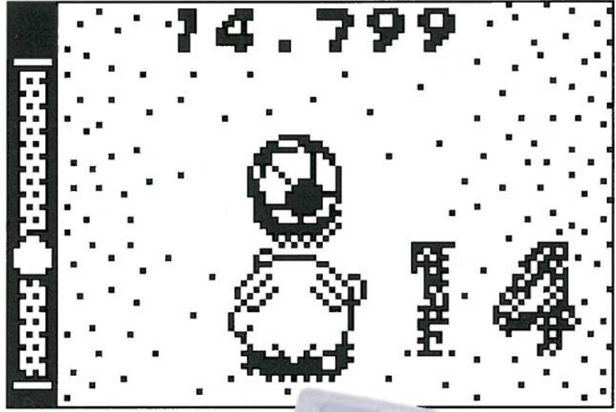
Valoración:

A quien le guste esto, se le va a partir el dedo. El **realista movimiento** de la bola hace que lo disfrutes como un pinball normal, aunque sólo tengas un bumper, que no flipper, controlable. Los retos son cada vez más fastidiados, pues empiezan a aparecer obstáculos como rocas, Pokémon... un gran mini-vicio.



La gracia está en los mini-minijuegos





Con **seis minijuegos,** puedes conseguir **horas y horas de diversión.** "Pikachu's Rocket Start" es una carrera en la que sólo importa pulsar el botón a la señal de salida. Si tardas más que la consola, eliminado. En "Slowking's Judge" debes decidir si los balones caen dentro o fuera. Eso sí, los balones hacen muchas tonterías. "Chansey's Dribble" consiste en llevar un balón en el menor tiempo posible, hasta la meta. "Bellossom's Dance" hará que pulses direcciones de cruceta y botones al ritmo del baile. De "Hitmonchan's Boxing" ya habréis oído hablar: ¡sacude la cacharraaaa! Y el último "Sneasel's Fake Out" es para 2 jugadores por infrarrojos. Consiste básicamente en adivinar qué pulsa el otro. Y todo lo puedes jugar junto a 5 más. Una fiesta de verdad.



FICHA TÉCNICA

Funciones de hardware

★ **Funciones hardware:** Rumble, Reloj, Shock Sensor, Infrarrojos.
★ **Jugadores:** 1-6 jugadores.
★ **Niveles:** 6 minijuegos.

Valoración:

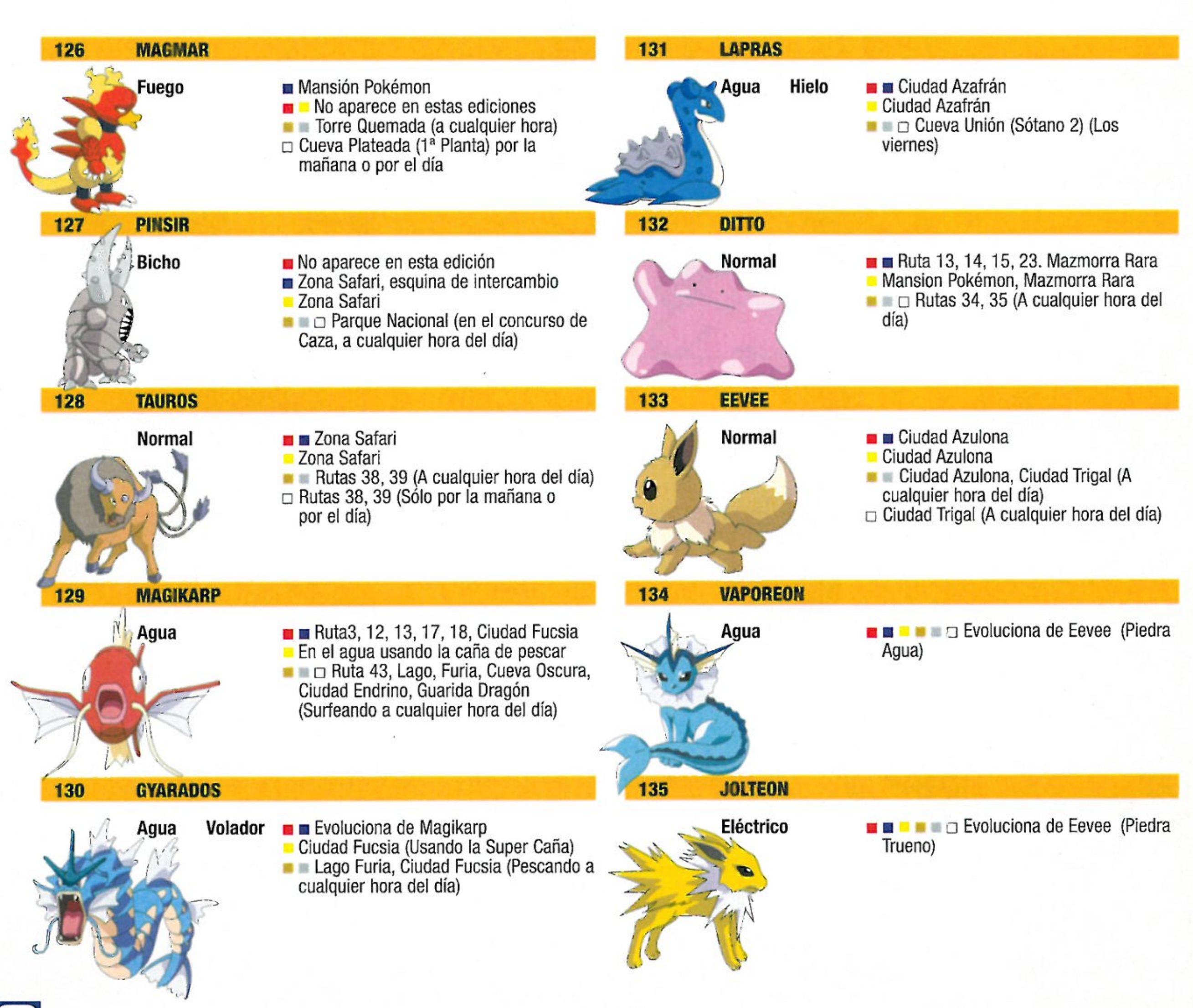
A ti solito te puede picar durante mucho tiempo, pero **lo que parte en este juego es conseguir un grupito de gente.** Como el cartucho se regala con la consola, todo el mundo lo tiene, y eso es una ventaja. Por lo demás, el cartucho sólo es jugabilidad pura, retos y rivalidad.

10

Localizamos a los 251 Pokémon

3ª ENTREGA

Es el artículo que estabais esperando. Un magnífico trabajo en el que mostramos dónde y cómo encontrar a cada Pokémon en todas las ediciones disponibles de Game Boy. Vosotros ponéis el cartucho y nosotros el Pokémon. Es buen momento para volver a jugártelo, ¿eh? Y si empiezas, mejor que mejor.



126 MAGMAR

Fuego

- ■ Mansión Pokémon
- ■ ■ No aparece en estas ediciones
- ■ ■ Torre Quemada (a cualquier hora)
- □ Cueva Plateada (1ª Planta) por la mañana o por el día

127 PINSIR

Bicho

- ■ No aparece en esta edición
- ■ Zona Safari, esquina de intercambio
- ■ Zona Safari
- ■ ■ □ Parque Nacional (en el concurso de Caza, a cualquier hora del día)

128 TAUROS

Normal

- ■ ■ Zona Safari
- ■ Zona Safari
- ■ ■ Rutas 38, 39 (A cualquier hora del día)
- □ Rutas 38, 39 (Sólo por la mañana o por el día)

129 MAGIKARP

Agua

- ■ ■ Ruta3, 12, 13, 17, 18, Ciudad Fucsia
- ■ En el agua usando la caña de pescar
- ■ ■ □ Ruta 43, Lago, Furia, Cueva Oscura, Ciudad Endrino, Guarida Dragón (Surfeando a cualquier hora del día)

130 GYARADOS

Agua **Volador**

- ■ ■ Evoluciona de Magikarp
- ■ Ciudad Fucsia (Usando la Super Caña)
- ■ ■ Lago Furia, Ciudad Fucsia (Pescando a cualquier hora del día)

131 LAPRAS

Agua **Hielo**

- ■ ■ Ciudad Azafrán
- ■ Ciudad Azafrán
- ■ ■ □ Cueva Unión (Sótano 2) (Los viernes)

132 DITTO

Normal

- ■ ■ Ruta 13, 14, 15, 23. Mazmorra Rara
- ■ Mansion Pokémon, Mazmorra Rara
- ■ ■ □ Rutas 34, 35 (A cualquier hora del día)

133 EEVEE

Normal

- ■ ■ Ciudad Azulona
- ■ Ciudad Azulona
- ■ ■ Ciudad Azulona, Ciudad Trigal (A cualquier hora del día)
- □ Ciudad Trigal (A cualquier hora del día)

134 VAPOREON

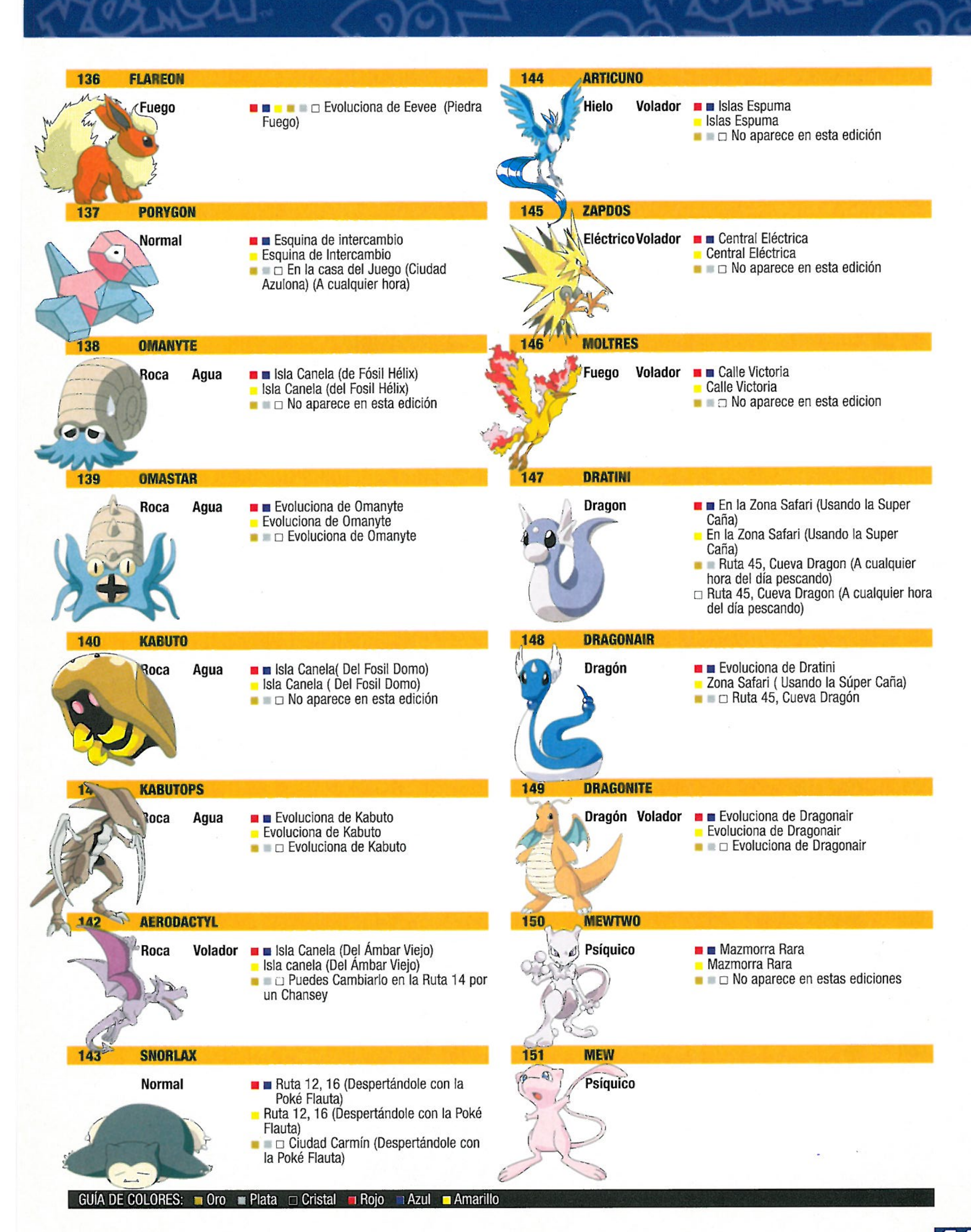
Agua

- ■ ■ ■ ■ ■ □ Evoluciona de Eevee (Piedra Agua)

135 JOLTEON

Eléctrico

- ■ ■ ■ ■ ■ □ Evoluciona de Eevee (Piedra Trueno)



136	FLAREON		
Fuego		■ ■ ■ ■ ■ □ Evoluciona de Eevee (Piedra Fuego)	

137	PORYGON		
Normal		■ ■ Esquina de intercambio ■ Esquina de Intercambio ■ ■ □ En la casa del Juego (Ciudad Azulona) (A cualquier hora)	

138	OMANYTE		
Roca	Agua	■ ■ Isla Canela (de Fósil Hélix) ■ Isla Canela (del Fosil Hélix) ■ ■ □ No aparece en esta edición	

139	OMASTAR		
Roca	Agua	■ ■ Evoluciona de Omanyte ■ Evoluciona de Omanyte ■ ■ □ Evoluciona de Omanyte	

140	KABUTO		
Roca	Agua	■ ■ Isla Canela(Del Fosil Domo) ■ Isla Canela (Del Fosil Domo) ■ ■ □ No aparece en esta edición	

141	KABUTOPS		
Roca	Agua	■ ■ Evoluciona de Kabuto ■ Evoluciona de Kabuto ■ ■ □ Evoluciona de Kabuto	

142	AERODACTYL		
Roca	Volador	■ ■ Isla Canela (Del Ámbar Viejo) ■ Isla canela (Del Ámbar Viejo) ■ ■ □ Puedes Cambiarlo en la Ruta 14 por un Chansey	

143	SNORLAX		
Normal		■ ■ Ruta 12, 16 (Despertándole con la Poké Flauta) ■ Ruta 12, 16 (Despertándole con la Poké Flauta) ■ ■ □ Ciudad Carmín (Despertándole con la Poké Flauta)	

144	ARTICUNO		
Hielo	Volador	■ ■ Islas Espuma ■ Islas Espuma ■ ■ □ No aparece en esta edición	

145	ZAPDOS		
Eléctrico	Volador	■ ■ Central Eléctrica ■ Central Eléctrica ■ ■ □ No aparece en esta edición	

146	MOLTRES		
Fuego	Volador	■ ■ Calle Victoria ■ Calle Victoria ■ ■ □ No aparece en esta edicion	

147	DRATINI		
Dragon		■ ■ En la Zona Safari (Usando la Super Caña) ■ En la Zona Safari (Usando la Super Caña) ■ ■ Ruta 45, Cueva Dragon (A cualquier hora del día pescando) □ Ruta 45, Cueva Dragon (A cualquier hora del día pescando)	

148	DRAGONAIR		
Dragón		■ ■ Evoluciona de Dratini ■ Zona Safari (Usando la Súper Caña) ■ ■ □ Ruta 45, Cueva Dragón	

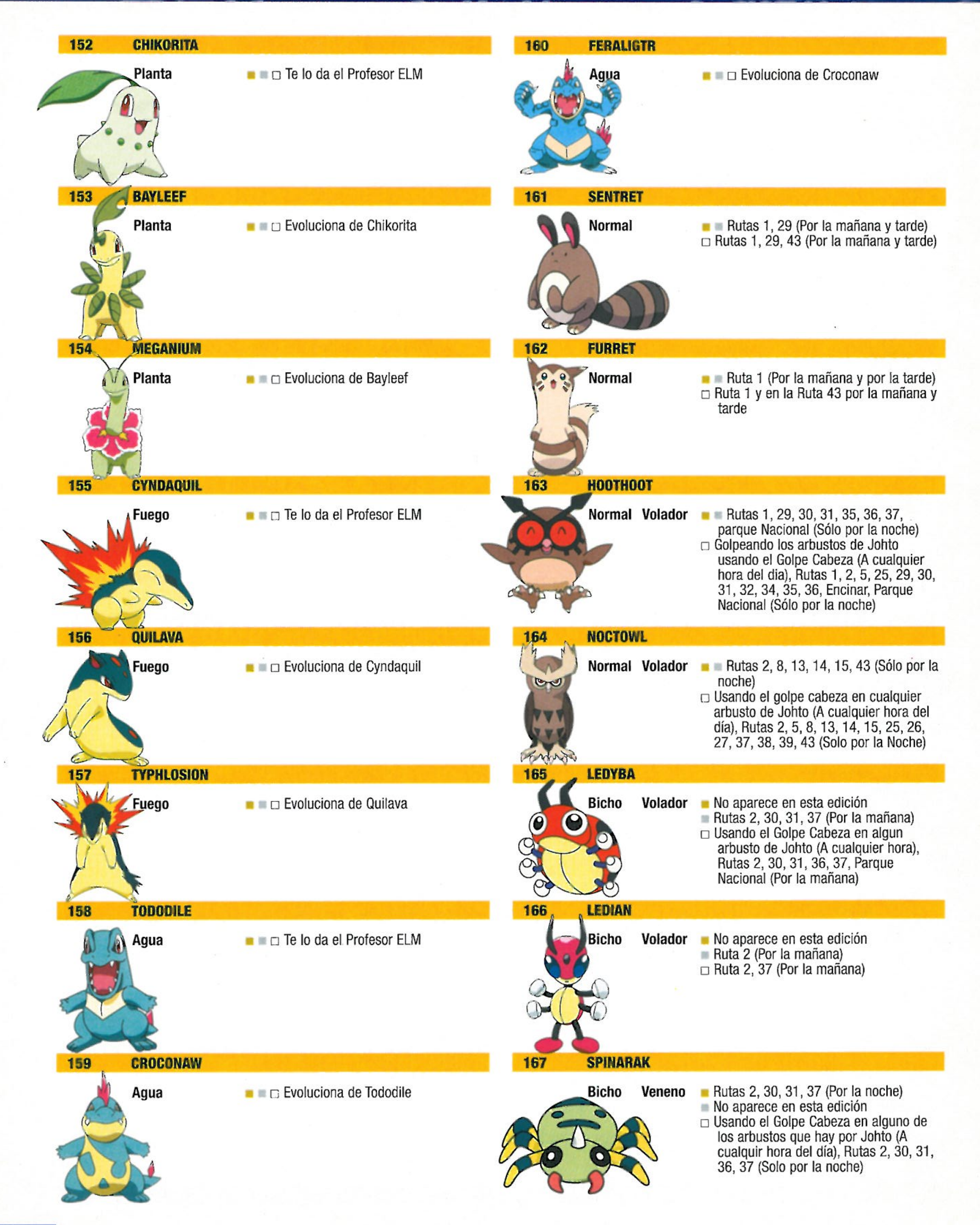
149	DRAGONITE		
Dragón	Volador	■ ■ Evoluciona de Dragonair ■ Evoluciona de Dragonair ■ ■ □ Evoluciona de Dragonair	

150	MEWTWO		
Psíquico		■ ■ Mazmorra Rara ■ Mazmorra Rara ■ ■ □ No aparece en estas ediciones	

151	MEW		
Psíquico			

GUÍA DE COLORES: ■ Oro ■ Plata □ Cristal ■ Rojo ■ Azul ■ Amarillo

¿DONDE ESTÁN LOS POKéMON?



152 CHIKORITA

Planta

■ ■ □ Te lo da el Profesor ELM

153 BAYLEEF

Planta

■ ■ □ Evoluciona de Chikorita

154 MEGANIUM

Planta

■ ■ □ Evoluciona de Bayleef

155 CYNDAQUIL

Fuego

■ ■ □ Te lo da el Profesor ELM

156 QUILAVA

Fuego

■ ■ □ Evoluciona de Cyndaquil

157 TYPHLOSION

Fuego

■ ■ □ Evoluciona de Quilava

158 TODODILE

Agua

■ ■ □ Te lo da el Profesor ELM

159 CROCONAW

Agua

■ ■ □ Evoluciona de Tododile

160 FERALIGTR

Agua

■ ■ □ Evoluciona de Croconaw

161 SENTRET

Normal

■ ■ Rutas 1, 29 (Por la mañana y tarde)
□ Rutas 1, 29, 43 (Por la mañana y tarde)

162 FURRET

Normal

■ ■ Ruta 1 (Por la mañana y por la tarde)
□ Ruta 1 y en la Ruta 43 por la mañana y tarde

163 HOOTHOOT

Normal Volador

■ ■ Rutas 1, 29, 30, 31, 35, 36, 37, parque Nacional (Sólo por la noche)
□ Golpeando los arbustos de Johto usando el Golpe Cabeza (A cualquier hora del dia), Rutas 1, 2, 5, 25, 29, 30, 31, 32, 34, 35, 36, Encinar, Parque Nacional (Sólo por la noche)

164 NOCTOWL

Normal Volador

■ ■ Rutas 2, 8, 13, 14, 15, 43 (Sólo por la noche)
□ Usando el golpe cabeza en cualquier arbusto de Johto (A cualquier hora del día), Rutas 2, 5, 8, 13, 14, 15, 25, 26, 27, 37, 38, 39, 43 (Solo por la Noche)

165 LEDYBA

Bicho Volador

■ No aparece en esta edición
■ Rutas 2, 30, 31, 37 (Por la mañana)
□ Usando el Golpe Cabeza en algun arbusto de Johto (A cualquier hora), Rutas 2, 30, 31, 36, 37, Parque Nacional (Por la mañana)

166 LEDIAN

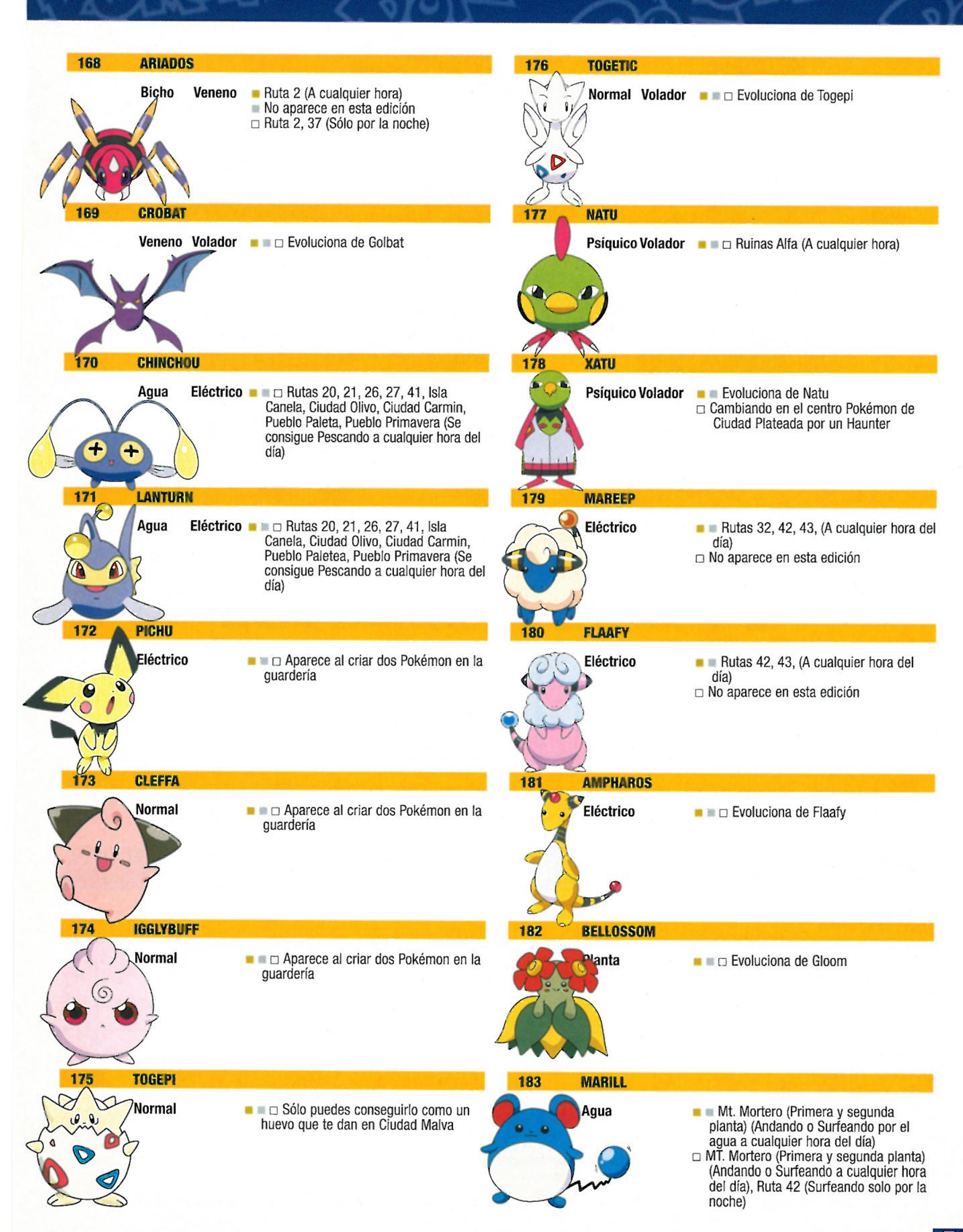
Bicho Volador

■ No aparece en esta edición
■ Ruta 2 (Por la mañana)
□ Ruta 2, 37 (Por la mañana)

167 SPINARAK

Bicho Veneno

■ Rutas 2, 30, 31, 37 (Por la noche)
■ No aparece en esta edición
□ Usando el Golpe Cabeza en alguno de los arbustos que hay por Johto (A cualquir hora del día), Rutas 2, 30, 31, 36, 37 (Solo por la noche)



168 **ARIADOS**

Bicho **Veneno** ■ Ruta 2 (A cualquier hora)
■ No aparece en esta edición
□ Ruta 2, 37 (Sólo por la noche)

169 **CROBAT**

Veneno **Volador** ■ ■ □ Evoluciona de Golbat

170 **CHINCHOU**

Agua **Eléctrico** ■ ■ □ Rutas 20, 21, 26, 27, 41, Isla Canela, Ciudad Olivo, Ciudad Carmin, Pueblo Paleta, Pueblo Primavera (Se consigue Pescando a cualquier hora del día)

171 **LANTURN**

Agua **Eléctrico** ■ ■ □ Rutas 20, 21, 26, 27, 41, Isla Canela, Ciudad Olivo, Ciudad Carmin, Pueblo Paletea, Pueblo Primavera (Se consigue Pescando a cualquier hora del día)

172 **PICHU**

Eléctrico ■ ■ □ Aparece al criar dos Pokémon en la guardería

173 **CLEFFA**

Normal ■ ■ □ Aparece al criar dos Pokémon en la guardería

174 **IGGLYBUFF**

Normal ■ ■ □ Aparece al criar dos Pokémon en la guardería

175 **TOGEPI**

Normal ■ ■ □ Sólo puedes conseguirlo como un huevo que te dan en Ciudad Malva

176 **TOGETIC**

Normal **Volador** ■ ■ □ Evoluciona de Togepi

177 **NATU**

Psíquico **Volador** ■ ■ □ Ruinas Alfa (A cualquier hora)

178 **XATU**

Psíquico **Volador** ■ ■ Evoluciona de Natu
□ Cambiando en el centro Pokémon de Ciudad Plateada por un Haunter

179 **MAREEP**

Eléctrico ■ ■ Rutas 32, 42, 43, (A cualquier hora del día)
□ No aparece en esta edición

180 **FLAAFY**

Eléctrico ■ ■ Rutas 42, 43, (A cualquier hora del día)
□ No aparece en esta edición

181 **AMPHAROS**

Eléctrico ■ ■ □ Evoluciona de Flaafy

182 **BELLOSSOM**

Planta ■ ■ □ Evoluciona de Gloom

183 **MARILL**

Agua ■ ■ Mt. Mortero (Primera y segunda planta) (Andando o Surfeando por el agua a cualquier hora del día)
□ MT. Mortero (Primera y segunda planta) (Andando o Surfeando a cualquier hora del día), Ruta 42 (Surfeando solo por la noche)



Pokémon Stadium 2

Quinta Entrega

Guía para ser el mejor entrenador

POKé COPA (Continuación RONDA 1)

BATALLAS

BATALLA 8: POKéMANÍACO PEDRO

EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES									
Aerodactyl	R/Vo	Poder Pasado	R	Híper Rayo	N	Mordisco	Si	Vuelo	Vo		
Machamp	L	Tajo Cruzado	L	Mov. Sísmico	L	Profecía	N	Terremoto	T		
Kingdra	A/D	Surf	A	Dragoaliento	D	Ventisca	H	Contoneo	N		
Dragonite	D/Vo	Enfado	D	Cascada	A	Trueno	E	Retroceso	N		
Tyranitar	R/Si	Triturar	Si	Avalancha	R	Frustración	N	Cola Férrea	Ac		
Charizard	Fu/Vo	Llamarada	Fu	Vuelo	Vo	Puñodinámico	L	Excavar	T		

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Quagsire, Raichu y Fearow**. A Raichu hay que sacarlo contra Aerodactyl y contra Charizard; a Fearow contra Machamp y a Quasire (usa su movimiento Amnesia) contra el resto.

SÚPER COPA (RONDA 1)

CONSEJOS Y TRUCOS

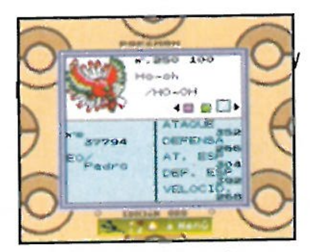
En la Súper Copa **pueden participar todos los Pokémon hasta nivel 100**, pero como los rivales usarán Pokémon de nivel 100 será mejor que los tuyos sean de mismo nivel. Ya sabes que si eres un buen entrenador, los Pokémon criados por ti siempre **serán mejor que los de alquiler** porque su Defensa, Velocidad y Ataque serán superiores.

Los Pokémon legendarios son siempre una excelente incorporación en cualquier equipo Pokémon por eso, si tienes la suerte de disponer de un Mewtwo de nivel 100 propio, te aconsejamos que en el equipo de alquiler sugerido más adelante, sustituyas a Kadabra por Mewtwo. Para mejorar el equipo todavía más, será mejor incorporar a Lugia y a Ho-oh por Fearow y Magmar.

No todos los Lugia, ni los Ho-oh son iguales. Parte es cuestión de suerte, pero lo más importante depende de cómo los críes y de que movimientos les enseñes. Veamos:

CRIAR A LUGIA Y HO-OH

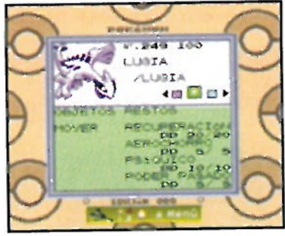
Cuando captures a Lugia y a Ho-oh en tu cartucho de Pokémon Oro y Plata, **debes ir al Centro Comercial de Ciudad Trigal y darles PROTEÍNAS, HIERRO, CALCIO, CARBURANTE y MÁS PS** hasta que no les haga ningún efecto. A partir de ese momento los puedes entrenar hasta que alcancen el nivel 100. Sabemos que es una tarea larga y costosa, pero la tarea de un buen entrenador es perseverar.



El resultado de hacer las cosas bien lo puedes ver en la imagen para el caso de Ho-oh. Aunque no es el mejor Ho-oh que puede existir, te aseguramos que no anda lejos.

LOS MOVIMIENTOS DE LUGIA Y HO-OH

Los movimientos que saben Lugia y Ho-oh cuando los capturas son diferentes en Pokémon Oro y Plata ya que sus niveles son distintos en cada versión. De todas formas, un movimiento que nunca debes borrar, mientras los entrenas, es VELO SAGRADO. De esta manera, **evitarás que tu equipo sufra confusión, parálisis, sueño,...**



Los movimientos que un buen Lugia debería conocer están en la imagen. Para Ho-oh los movimientos ideales, para complementar a Lugia, serían **Fuegosagrado, Terremoto, Velo Sagrado y Recuperación.**

1. EQUIPO DE ALQUILER RECOMENDADO

NUESTRO EQUIPO



POKéMON		ATAQUES									
Kadabra	Ps	Psíquico	Ps	Puño-Trueno	E	Reflejo	Ps	Kinético	Ps		
Sandslash	T	Terremoto	T	Golpes Furia	N	Ataque Arena	T	Torm. Arena	R		
Corsola	A/R	Surf	A	Poder Pasado	R	Manto Espejo	Ps	Atracción	N		
Fearow	N/Vo	Pico Taladro	Vo	Híper Rayo	N	Persecución	Si	Tóxico	Ve		
Wobbuffet	Ps	Contador	L	Manto Espejo	Ps	Velo Sagrado	N	Mismodestino	Fa		
Magmar	Fu	Puño Fuego	Fu	Polución	Ve	Pantallahumo	N	Rayo Confuso	Fa		

2. BATALLAS

BATALLA 1: CHICA TERESA

EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Bellossom	Pl	Giga-Drenado	Pl	Polvo Veneno	Ve	Rayo Solar	Pl	Aguante	N
Azumarill	A	Surf	A	Retroceso	N	Atracción	N	Látigo	N
Ampharos	E	Electrocañón	E	Onda Trueno	E	Puño Fuego	Fu	Pantalla Luz	Ps
Furret	N	Portazo	N	Excavar	T	Surf	A	Puño Hielo	H
Wigglytuff	N	Protección	N	Golpe Cuerpo	N	Canto	N	Anulación	N
Togetic	N/Vo	Vuelo	Vo	Doble Filo	N	Rapidez	N	Velo Sagrado	N

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Kadabra, Sandslash y Fearow**. Utiliza el Psíquico de Kadabra contra Furret y su Puño-Trueno contra Azumarill y Togetic. Usa a Fearow contra Bellossom y a Sandslash contra Ampharos y Wigglytuff.

ABREVIATURAS USADAS: **N** Normal/ **Fu** Fuego/ **A** Agua / **Pl** Planta/ **E** Eléctrico/ **H** Hielo/ **L** Lucha/ **Ve** Veneno/ **T** Tierra/ **Vo** Volador/ **Ps** Psíquico/ **B** Bicho/ **R** Roca/ **Fa** Fantasma/ **D** Dragón/ **Si** Siniestro/ **Ac** Acero

BATALLA 2: KARATEKA JUAN



EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Wobbuffet	Ps	Velo Sagrado	N	Contador	L	Manto Espejo	Ps	Mismodestino	Fa
Primeape	L	Detección	L	Tajo Cruzado	L	Mov. Sísmico	L	Chirrido	N
Hitmonchan	L	Detección	L	Puño Trueno	E	Ultra Puño	L	Puñodinámico	L
Hitmonlee	L	Detección	L	Inversión	L	Mega Patada	N	Pat. S. Alta	L
Hitmontop	L	Detección	L	Triplepatada	L	Excavar	T	Contador	L
Nidoking	Ve/T	Detección	L	Tóxico	Ve	Doble Patada	L	Perforador	N

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Fearow, Sandslash y Kadabra**. Aunque parezca raro, usa el ataque Psíquico de Kadabra contra Wobbuffet. A Sandslash puedes usarlo contra Nidoking y a Fearow (y su Pico Taladro) contra el resto.

BATALLA 3: ORNITÓLOGO ADÁN

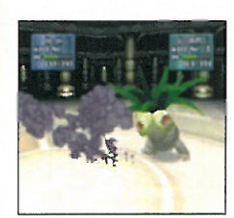


EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Charizard	Fu/Vo	Cuchillada	N	Lanzallamas	Fu	Excavar	T	Cola Férrea	Ac
Gligar	T/Vo	Bomba Lodo	Ve	Cola Férrea	Ac	Tóxico	Ve	Finta	Si
Aerodactyl	R/Vo	Poder Pasado	R	Llamarada	Fu	Terremoto	T	Híper Rayo	N
Fearow	N/Vo	Bofetón-Lodo	T	Pico Taladro	Vo	Mov. Espejo	Vo	Agilidad	Ps
Murkrow	Si/Vo	Vuelo	Vo	Tinieblas	Si	Atracción	N	Finta	Si
Dodrio	N/Vo	Tóxico	Ve	Tri-Ataque	N	Poder Oculto	N	Pico Taladro	Vo

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Kadabra, Corsola y Fearow**. Utiliza a Corsola contra Charizard y Gligar. Para eliminar al resto de Pokémon voladores del equipo rival, usa el Puño-Trueno de Kadabra.

BATALLA 4: ENTRE. GUAY FLORA



EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Stantler	N	Hipnosis	Ps	Retroceso	N	Terremoto	T	Poder Oculto	N
Hypno	Ps	Hipnosis	Ps	Psíquico	Ps	Bola Sombra	Fa	Come Sueños	Ps
Exeggutor	Pl/Ps	Hipnosis	Ps	Drenadoras	Pl	Bomba Lodo	Ve	Giga-Drenado	Pl
Clefable	N	Canto	N	Puño-Trueno	E	Poder Oculto	N	Llamarada	Fu
Victreebel	Pl/Ve	Somnífero	Pl	Contoneo	N	Bomba Lodo	Ve	Portazo	N
Poliwrath	A/L	Hipnosis	Ps	Sumisión	N	Surf	A	Golpe Cuerpo	N

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Fearow, Sandslash y Wobbuffet**. Deberías utilizar a Wobbuffet contra Hypno alternado el uso de Contador y Manto Espejo. Para vencer a Clefable usa a Sandslash y saca Fearow contra el resto.

BATALLA 5: PESCADOR JESÚS



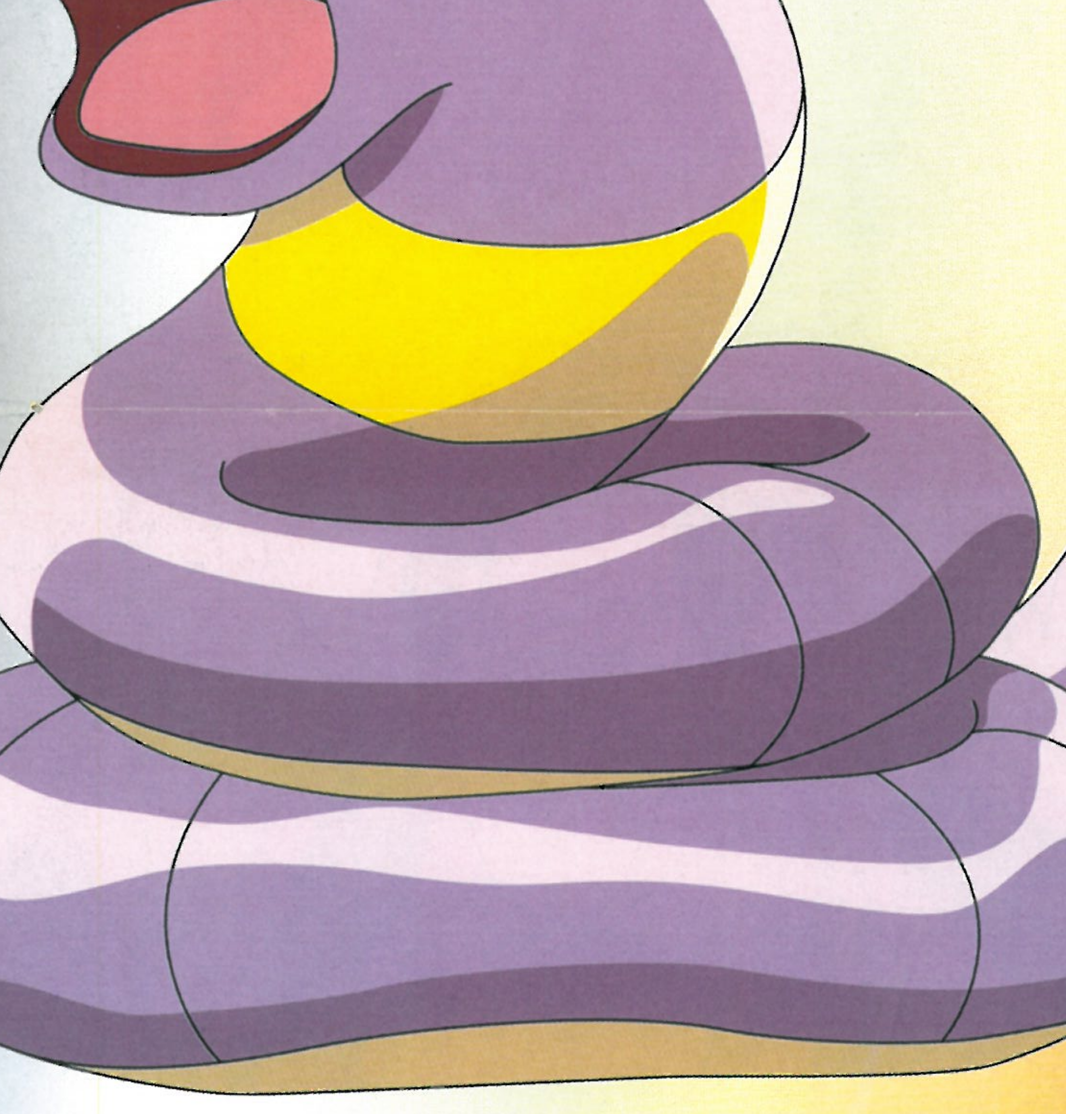
EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Gyarados	A/Vo	Danza Lluvia	A	Hidro Bomba	A	Mordisco	Si	Ciclón	D
Mantine	A/Vo	Cascada	A	Ataque-Ala	Vo	Golpe Cabeza	N	Viento Hielo	H
Lanturn	A/E	Onda Trueno	E	Chispa	E	Surf	A	Torbellino	A
Quagsire	A/T	Niebla	H	Surf	A	Excavar	T	Puño Dinámico	L
Dewgong	A/H	Descanso	Ps	Sonámbulo	N	Rayo Hielo	H	Golpe Cabeza	N
Dragonite	D/Vo	Enfado	D	Viento Hielo	H	Poder Oculto	N	Cola Férrea	Ac

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Kadabra, Wobbuffet y Sandslash**. El Puño-Trueno de Kadabra dañará a Gyarados, Mantine y Dewgong. Contra Lanturn usa el Terremo de Sandslash y contra Quagsire y Dragonite saca a Wobbuffet.

© 1995, 1996, 1998 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc.
™ and ® are Trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 2000 Nintendo.

















pokemon.nintendo.es

© 1995, 1996, 1998 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc.
TM and ® are Trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 2000 Nintendo.

POKéMON™

¡Hazte con todos!™



FLAREON

136









Nintendo®

pokemon.nintendo.es

BATALLA 6: CIENTÍFICO JAVIER

EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Forretress	B/Ac	Explosión	N	Contoneo	N	Doble Filo	N	Tóxico	Ve
Persian	N	Contoneo	N	Chirrido	N	Cola Férrea	Ac	Cuchillada	N
Electrode	E	Contoneo	N	Explosión	N	Electrocañón	E	Chirrido	N
Sneasel	Si/H	Contoneo	N	Excavar	T	Puño Hielo	H	Surf	A
Crobat	Ve/Vo	Rayo Confuso	Fa	Vuelo	Vo	Chirrido	N	Mordisco	Si
Ninetales	Fu	Rayo Confuso	Fa	Lanzallamas	Fu	Aguante	N	Giro Fuego	Fu

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Fearow, Sandslash y Magmar**. Usa a Sandslash contra Electrode y Ninetales; a Magmar contra Forrestress y a Fearow contra el resto. No olvides la Bayamarga o la Baya Milagro contra la confusión.

BATALLA 7: ESQUIADORA PAULA

EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Jynx	H/Ps	Psíquico	Ps	Beso Amoroso	N	Ventisca	H	Frustración	N
Lapras	A/H	Golpe Cuerpo	N	Rayo Hielo	H	Dragoaliento	D	Viento Hielo	H
Slowking	A/Ps	Puño Hielo	H	Psíquico	Ps	Bola Sombra	Fa	Cola Férrea	Ac
Piloswine	H/T	Ventisca	H	Terremoto	T	Derribo	N	Viento Hielo	H
Mr. Mime	Ps	Reflejo	Ps	Doble Equipo	N	Relevo	N	Psico-Rayo	Ps
Feraligatr	A	Cuchillada	N	Chirrido	N	Mordisco	Si	Viento Hielo	H

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Kadabra, Wobbuffet y Corsola**. Usa Reflejo y Psíquico de Kadabra contra Piloswine y Puño-Trueno contra Lapras y Slowking. Saca a Corsola contra Jynx y Mr. Mime, y a Wobbuffet contra el resto.

BATALLA 8: ENTRE. GUAY MARTÍN

EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Mew	Ps	Psíquico	Ps	Terremoto	T	Ventisca	H	Puño-Trueno	E
Ursaring	N	Cuchillada	N	Puño Fuego	Fu	Puñodinámico	L	Híper Rayo	N
Starmie	A/Ps	Rapidez	N	Surf	A	Psíquico	Ps	Pantalla Luz	Ps
Umbreon	Si	Rayo Confuso	Fa	Psíquico	Ps	Bola Sombra	Fa	Finta	Si
Muk	Ve	Chirrido	N	Atracción	N	Bomba Lodo	Ve	Poder Oculto	N
Tyranitar	R/Si	Avalancha	R	Terremoto	T	Triturar	Si	Llamarada	Fu

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Wobbuffet, Kadabra y Sandslash**. Utiliza a Wobbuffet contra Mew; a Sandslash contra Umbreon y Tyranitar; y a Kadabra contra el resto.

CASTILLO DE LÍDERES DE GIMNASIO (RONDA 1)

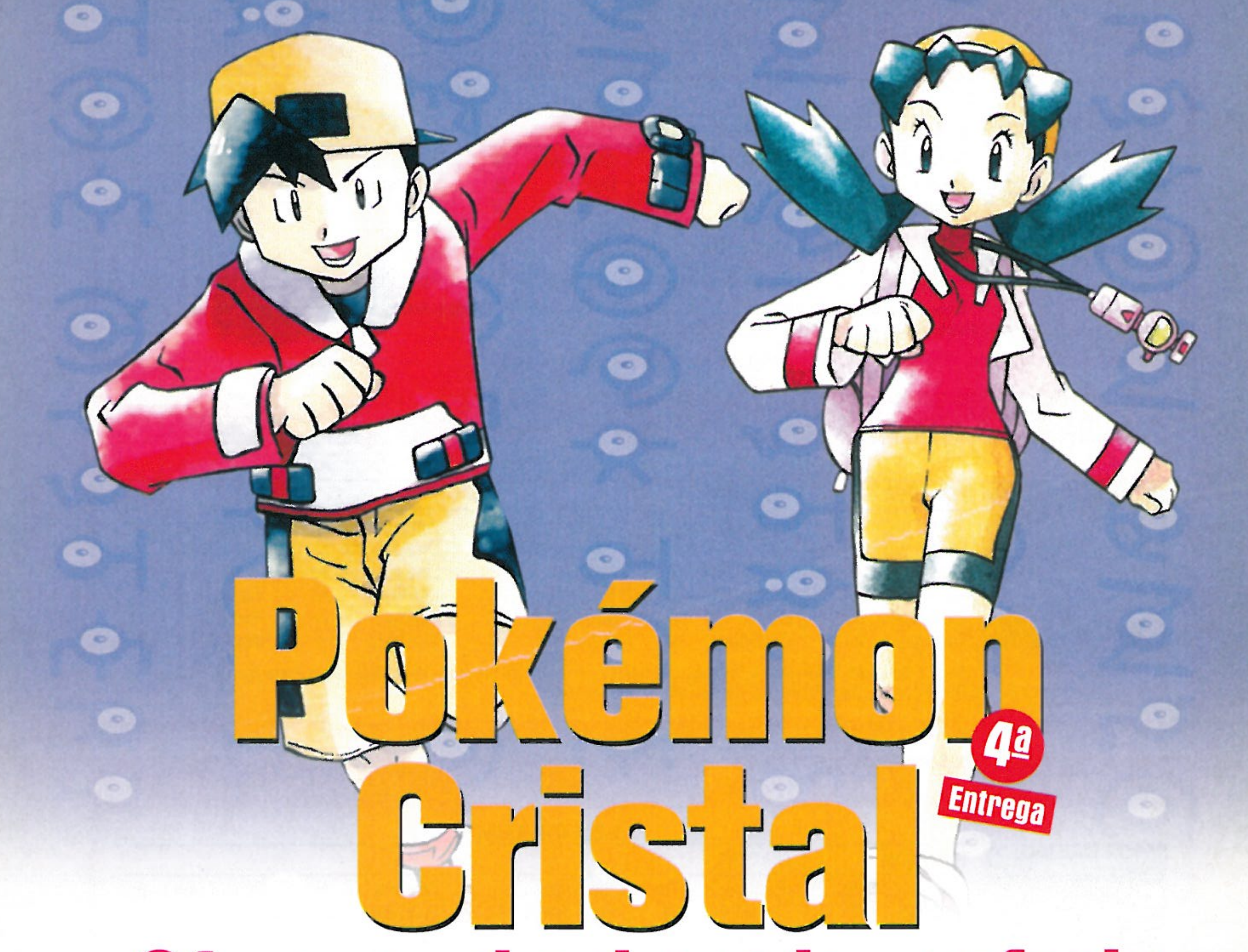
1. GIMNASIO MALVA – Equipo de alquiler recomendado

NUESTRO EQUIPO



POKéMON		ATAQUES							
Aerodactyl	R/Vo	Poder Pasado	R	Mordisco	Si	Maldición	¿?	Supersónico	N
Magneton	E/Ac	Trueno	E	Rapidez	N	Destello	N	Onda Trueno	E
Jynx	H/Ps	Puño Hielo	H	Confusión	Ps	Lengüetazo	Fa	Mal de Ojo	N
Pupitar	R/T	Avalancha	R	Excavar	T	Híper Rayo	N	Chirrido	N
Electabuzz	E	Puño-Trueno	E	Rapidez	N	Pantalla Luz	Ps	Malicioso	N
Skarmory	Ac/Vo	Ala de Acero	Ac	Vuelo	Vo	Ataque Furia	N	Agilidad	Ps

Continuará en el próximo número



Pokémon Cristal

4ª Entrega

Cómo ser el entrenador perfecto

En esta nueva entrega de nuestra guía llegamos a Ciudad Iris, conocemos a Eusine en Torre Quemada y despertamos a Raikou, Entei y Suicune. También encontramos a dos Pokémon enfermos, uno en la GRANJA MUU-MUU y otro en el FARO de Ciudad Olivo.

Ruta 36: El árbol misterioso

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS

- Baya Hielo, Piedra Fuego, Piedra Dura y MT 08 (Golpe Roca).

Al final de la anterior entrega, estábamos capturando bichos en el Parque Nacional. Ahora sal de allí (o corta el árbol de la Ruta 35) y entra en la Ruta 36 **[1]**. En esta ruta tienes que derrotar a dos entrenadores.

Primero habla con ARTURO, el entrenador empollón, y apunta su número de teléfono. ARTURO es un chico que se pasa todo el día estudiando y paseando. Como siempre va mirando al suelo, se encuentra muchas cosas, y cuando encuentre algo te llamará. En cuanto lo haga, vuelve corriendo **y habla con él, porque así recibirás una PIEDRA FUEGO [2]**.

Sigue avanzando por la ruta y habla con la niña que hay junto a un árbol extraño **[3]**. Cuando vuelva a la Floristería de Ciudad Trigal, debes seguirla. Si hablas con ella y con su hermana, obtendrás una REGADERA **[4]**. **Vuelve con la REGADERA junto al Pokémon que parece un árbol y úsala [5]**. En ese momento el Pokémon atacará. Es Sudowoodo, un Pokémon único al que deberías capturar.

Tras hacerlo te encontrarás en una bifurcación del camino. Ve a la derecha y habla con la primera persona que veas. **Conseguirás la MT 08, GOLPE ROCA** (te va a hacer falta más adelante para partir rocas) **[6]**.

No olvides volver el jueves y hablar con Josué. Si lo haces, recibirás una PIEDRA DURA **[7]**; un objeto ideal para mejorar los ataques de tipo roca.

Ruta 37

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS
■ Bonguri Rojo, Bonguri Azul, Bonguri Negro e Imán.

Avanzando hacia el norte entrarás en la Ruta 37 **[8]**. Aquí, aparte de derrotar a un par de entrenadores, lo más importante sucederá el domingo. Ese día **aparecerá un muchacho llamado DOMINGO para entregarte un IMÁN [9]**. Si equipas con este objeto a un Pokémon que sepa ataques de tipo eléctrico, mejorarás la potencia de estos ataques.

Ciudad Iris y las Torres Legendarias

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS
■ **En la ciudad:** MO 03 (Surf), Medalla Niebla y MT30 (Bola Sombra).
■ **En Torre Quemada:** Más PS, Éter, Ultra Ball y MT20 (Aguante).

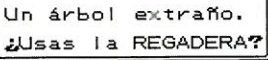






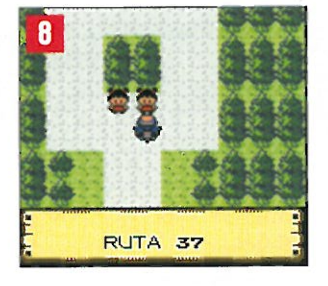




















Avanzando rumbo norte por la RUTA 37 acabarás llegando a CIUDAD IRIS. En cuanto entres en la ciudad, lo primero que debes hacer es ir al CENTRO POKéMON para sanar a tus Pokémon. Dentro **encontrarás que BILL acaba de ajustar la CÁPSULA DEL TIEMPO [10]**. Esto significa que queda un día para poder intercambiar Pokémon entre esta versión del juego y la Roja, Azul y Amarilla. Podrás hacerlo usando la CÁPSULA DEL TIEMPO de cualquier CENTRO POKéMON **[11]**, pero deberás respetar la restricción de no enviar al pasado nada que no existiera allí. Por ejemplo, si vas con Togepi, no serás admitido.

Tras salir del CENTRO POKéMON debes entrar en la primera casa que hay justo a la izquierda. Dentro **conseguirás el BUSCAOBJETOS [12]**. Úsalo para buscar los objetos ocultos que haya por el suelo. Antes de salir de allí, lee el libro que hay encima de la mesa y podrás averiguar cosas interesantes sobre la historia de Ciudad Iris.

El siguiente lugar que tienes que visitar en Ciudad Iris es la casa que está tras el CENTRO POKéMON. Es el TEATRO DE DANZA **[13]**, el lugar donde actúan las CHICAS KIMONO. Entra, súbete al escenario y demuéstrale cómo se baila con los Pokémon. Cada una ellas **se enfrentará a ti usando una de las cinco evoluciones de Eevee de nivel 17 (Vaporeon, Flareon, Jolteon, Umbreon y Espeon)**. Cuando las derrotes a todas, baja del escenario y habla con el espectador vestido de negro. Como recompensa a tu actuación **recibirás la MO03 o SURF [14]**. Enseña esta MO al Pokémon adecuado y podrás surcar los mares y los lagos.

Tras salir del TEATRO DE DANZA, dirígete al noroeste de la ciudad y entra en la TORRE QUEMADA. Dentro **encontrarás a un entrenador llamado EUSINE [15]**, todo un erudito de los Pokémon legendarios, al que verás varias veces en el juego. También verás a Morti, el líder del gimnasio, que está buscando pistas sobre los

Pokémon legendarios. En el centro de la sala te espera tu eterno rival preparado para combatir usando un Haunter de nivel 20, un Magnemite de nivel 18, un Zubat de nivel 20 y un Bayleef o un Quilava o un Croconaw de nivel 22 **[16]**. Cuando le hayas derrotado, **se abrirá un agujero en el suelo y caerás al sótano de TORRE QUEMADA**. Sube las escaleras del sótano **y acércate a las estatuas para que Suicune, Entei y Raikou cobren vida [17]** y se dispersen por Johto.

Sal de TORRE QUEMADA y vete al gimnasio de Ciudad Iris a por una nueva medalla. **Verás que los entrenadores son especialistas en Pokémon tipo fantasma.** Además, el camino hacia MORTI, el líder del gimnasio, está cortado por una especie de campo de energía que te manda a la entrada cuando vas por el lugar incorrecto. Es fácil de esquivar: debes caminar de frente a cada entrenador y después girar y caminar hasta el siguiente **[18]**.

Cuando llegues ante MORTI tendrás que enfrentarte a un Gastly de nivel 21, a un Haunter de nivel 21, a un Gengar de nivel 25 y a un Haunter de nivel 23. Ten en cuenta que Gastly, Haunter y Gengar son Pokémon de tipo fantasma y veneno. Por pertenecer al tipo fantasma, los ataque de tipo normal y lucha no les dañarán, pero **por ser de tipo veneno los ataques de tipo tierra y psíquicos serán muy efectivos contra ellos**. Por ejemplo, **un Geodude de nivel 20 o superior que use el ataque Magnitud, tendrá muchas opciones de debilitar a todos los Pokémon rivales**. No olvides comprar en la tienda varios DESPERTAR, y utilízalos cuando Gengar duerma a tus Pokémon usando Hipnosis.

Cuando hayas derrotado a Morti, **conseguirás la Medalla Niebla [19]**. Con esta medalla te obedecerán los Pokémon que tengan un nivel inferior a 50 y también podrás utilizar SURF fuera de un combate. Además, conseguirás también la MT30 (Bola Sombra).

Una vez que has ganado la Medalla Niebla, ya puedes entrar en la casa que hay al norte de la ciudad e intentar llegar a TORRE HOJALATA. Sin embargo, todavía hay unos monjes que te impiden el paso **[20]**. No te preocupes todavía; ya volverás más adelante, cuando hayas conseguido un objeto que se llama CAMPANA CLARA. Sal de Ciudad Iris por el oeste y entra en la Ruta 38.







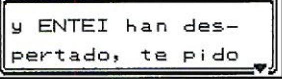




















Ruta 38

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS.
■ Baya y Piedra Trueno.

La Ruta 38 te lleva rumbo a Ciudad Olivo **[21]**. Lo más importante que encontrarás en esta ruta es el número de teléfono de SARA, **una entrenadora que te llamará en cuanto tenga una PIEDRA TRUENO para regalarte [22]**. Avanza después rumbo al oeste y entrarás en la Ruta 39.

Ruta 39: La Granja Muu-Muu

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS.
■ Baya Menta, Pepita (objeto oculto), Leche Mu-Mu (hay que comprarla) y MT13 (Ronquido).

En la Ruta 39 encontrarás la GRANJA MUU-MUU **[23]**. Los



















dueños de la granja parece que tienen un grave problema con uno de sus Miltank **[24]**. El pobre está enfermo y no da leche. Dirígete al establo **y ayuda al Miltank enfermo dándole todas las BAYAS que tengas.** En caso de que no tengas suficientes, vuelve más tarde y sigue dándole BAYAS hasta llegar a siete. Entonces MUU- MUU se curará **[25]**.

Después de haber curado a MUU-MUU tienes que hablar de nuevo con los dueños de la granja. En agradecimiento a tus esfuerzos, **recibirás la MT13 (RONQUIDO) [26]**. También serás obsequiado con la posibilidad de comprar LECHE MU-MU por un módico precio. Fíjate que este producto es más barato que una Súper Poción y encima restaura más PS.

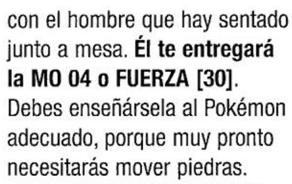
Sigue avanzando hacia el sur y llegarás a Ciudad Olivo.

Primera visita a Ciudad Olivo

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS
■ Caña Buena y MO 04 (Fuerza).

Al entrar en Ciudad Olivo, verás a tu rival saliendo del gimnasio **[27]**. No quiere luchar, pero te dice que la líder del gimnasio está en el FARO cuidando a un Pokémon enfermo.

Antes de ir al FARO puedes hacer unas cuantas cosas. Primero entra en la casa que se encuentra a continuación del gimnasio, habla con el pescador **y conseguirás una CAÑA BUENA [28]**. No olvides que con esta caña puedes ir al mar que baña Ciudad Olivo, pescar a Krabby y cambiarlo por un Voltorb en una de las casas que hay cerca de la tienda **[29]**. Ahora debes ir a la cafetería que está junto al CENTRO POKÉMON y hablar con el hombre que hay sentado junto a mesa. **Él te entregará la MO 04 o FUERZA [30]**. Debes enseñársela al Pokémon adecuado, porque muy pronto necesitarás mover piedras.

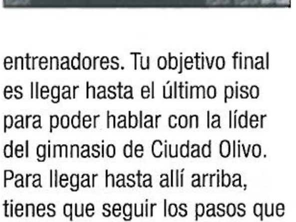


Vete al CENTRO POKéMON a poner en forma a tus Pokémon y luego dirígete al sureste de la ciudad. Junto al mar verás el FARO DE OLIVO **[31]**.

El Faro y el Pokémon enfermo

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS
■ MT 34 (Contoneo), Caramelo Raro, Éter, Súper Repel y Súper Poción.

El FARO es un edificio que tiene varios pisos, en el que tendrás que combatir contra bastantes entrenadores. Tu objetivo final es llegar hasta el último piso para poder hablar con la líder del gimnasio de Ciudad Olivo. Para llegar hasta allí arriba, tienes que seguir los pasos que te indicamos a continuación:



1. **Sube hasta el cuarto piso.** Como en el cuarto no piso no puedes seguir subiendo más, debes bajar por las escaleras o saltar por el agujero que verás en este piso.
2. **De vuelta en el tercer piso,** dirígete hacia la entrenadora que está junto al agujero y cerca de las dos escaleras a las que no puedes acceder. Ahora tienes que saltar por el agujero, **y aterrizarás en una zona del segundo piso en la que no habías estado anteriormente [32]**. Derrota al entrenador que hay a tu lado, sube por la escalera y vuelve al tercer piso.
3. Ahora que estás de vuelta en el tercer piso, sube por la siguiente escalera **para llegar al cuarto piso**. Ve hacia delante, derrota al siguiente entrenador, recoge el objeto y sube por escalera. Por fin has llegado al **quinto y último piso.**

En el quinto piso del FARO DE OLIVO encontrarás a YASMINA, la líder del gimnasio de esta ciudad. Yasmina te contará que **el Pokémon que hay a su lado está enfermo** y descubrirás que para que el FARO pueda seguir funcionando hace falta curarle. Para ello, **se necesita traer una medicina que está en la FARMACIA de CIUDAD ORQUÍDEA [33]**. Bueno, ahora ya conoces tu próximo destino. Sal del FARO, camina hacia el oeste del CENTRO POKéMON, y al final llegarás a la Ruta 40. Allí nos vemos el próximo mes.

El Profesor Oak te responde

¡Hola entrenadores!... ¿Queréis dejar de "sacudir" un momentín la Pokémon mini para prestarme atención? La verdad es que entiendo que no la soltéis ni un minuto, es tan pequeñaja que uno puede jugar en cualquier sitio. Hombre, lo suyo es que no la metáis en la bañera...

Género y cría

1. **¿Cómo se puede conseguir a los Pokémon con sexo desconocido al nivel 5 o en el huevo?**
2. **Me encantan los Pokémon Planta, mi preferido es Vileplume. ¿Qué le parece?**
3. **¿Qué Pokémon puede aprender Mega Agotar mediante la cría? ¿Y Finta?**
4. **¿Qué ataques aprende Jumpluff en la Edición Cristal y a qué nivel? Por favor, lo necesito...**

Arturo Morejón de Girón Ruiz (Murcia)

1. Me imagino que te refieres a los Pokémon de Género Neutro, es decir que no son ni macho ni hembra... En total hay 7, son Magnemite, Magneton, Staryu, Starmie, Voltorb, Electrode y Ditto, que es el único con el que podrán poner huevos todos los anteriores.
2. Vileplume estadísticamente no es ninguna maravilla, como sus predecesores, pero un Pokémon Planta/Veneno tampoco necesita unos números cegadores, pues su principal estrategia ha de ser siempre la de los ataques alteradores de estado, como Toxico, Paralizador, Somnífero y demás. Movimientos de ese tipo nunca sobran para sorprender al contrario... y oye, si además son de tu favorito mucho mejor. Por mucho que te digan que hubiese sido mejor elegir a Venusaur, tu mantente firme.



3. Mega Agotar lo conseguirán Exeggcute y Tangela. Finta unos cuantos más... a ver si no me falla la memoria... Eran: Pidgey, Spearow, Vulpix, Zubat, Diglett, Doduo, Hoothoot, Igglybuff, Natu y Snubbull.
4. En Cristal, Jumpluff pierde un ataque, Látigo, pero en cambio aprende los mismos que aprendía en Oro y Plata algo antes. Son: Salpicadura, Síntesis en el 5, Placaje en el 10, Polvo Veneno en el 13, Paralizador en el 15, Somnífero en el 17, Drenadoras en el 20, Esporadragón en el 25, y por último Mega Agotar en el 30.

En busca de su equipo soñado

1. **¿Cuándo se celebrará el próximo torneo oficial Pokémon? ¿Cómo puedo apuntarme?**
2. **¿Blissey es un buen Pokémon? ¿Y Nidoking?**
3. **Starmie es maravilloso, aunque tiene poco PS... ¿hay algún Pokémon Acuático mejor que él?**
4. **Tengo 15 Pokémon en nivel 100, pero no encuentro el Equipo perfecto. ¿Qué me recomiendas que haga con estos Pokémon: Charizard, Zapdos, Nidoking, Blissey, Starmie, Lugia, Alakazam,**

EL ENTRENADOR DEL MES

Juan Calderón García, de Pontevedra, tiene el inmenso honor de ser elegido esta vez por su dominio de la cría. Vean y aprendan...

Profesor Oak, yo y mis hermanos basamos nuestro entrenamiento en la enseñanza de los Movimientos Huevo.

Le pongo un ejemplo. A mi hermano Alberto le encanta Bulbasaur y su MT planta preferida es Danza Pétalo. Hicimos lo siguiente: pasamos nuestro Venusaur del Azul a su Oro. Como es malucho, lo pusimos con Ditto en la guardería hasta conseguir un Bulbasaur Nivel 5. Yo tengo el Plata y un Gloom con Danza Pétalo, así que lo pasamos al Oro y criándolos juntos conseguimos por fin a Bulbasaur con el ataque que quería mi hermano. ¡Qué guay! Así hemos conseguido también a Totodile con Avalancha, Triturar, Golpe y Poder Pasado, Charmander con Enfado o Mordisco, etc...

Raichu, Jolteon, Cloyster, Gyarados, Articuno, Vaporeon, Snorlax y Houndoom?

David García Chacón (Granada)

1. De momento no hay ningún anuncio relacionado con un posible nuevo torneo Pokémon. Pero ya sabes que Nintendo siempre tiene ideas bullendo en su cabeza, y que por sorpresa podría convocar uno nuevo. En ese caso te avisaremos, tranquilo.



2. Ambos son bastante recomendables. Blissey es un Pokémon difícil de vencer y además cuenta con ataques muy específicos que si aprendes a manejar en el momento oportuno te pueden sacar de situaciones en las que antes podías estar perdido. Nidoking, además de unas estadísticas muy potentes, puede ser un Pokémon muy versátil, capaz de hacer daño a tipos muy diversos, aunque será difícil que resista ante los Acuáticos.
3. No hay ningún Pokémon de Agua que se pueda considerar por encima del resto. Cada cual tiene lo suyo. Starmie cuenta con la ventaja de poder apuntarse ataques Psíquicos, que siempre dan resultados muy efectivos (que decir de Recuperación...) Pero depende de las necesidades de tu equipo que prefieras a este estrellado Pokémon en vez de a uno más rudo como puede ser Feraligatr...
4. No me extraña que no te decidas, todos son de lo mejorcito. A ver qué te parece esta combinación; Charizard, Zapdos, Nidoking, Starmie, Gyarados y Snorlax. No está nada mal, pero hay muchas posibles y todas buenas, lo mejor es que vayas probando hasta que encuentres la que más te guste. Felicidades por tener tanto bueno en lo que elegir, te lo has currado.

Ten amigos para esto...

1. **Hola Profesor, mis amigos tratan de ocultarme la manera de conseguir a Entei y a Raikou ¿usted me diría la manera de hacerme con ellos?**
2. **Profesor... ¿Se venden Caramelos Raros? Unos amigos rumorean que es así.**
3. **¿Cuándo cree que saldrá a la venta en España el Card-E Reader? ¿Qué precio tendrá en el mercado?**

Cristian Montoro Gutiérrez (Madrid)

1. Seguramente lo que ocurre es que ni siquiera ellos lo sepan, por eso te lo "ocultan"... En fin, te puedo decir que no hay una manera definitiva de capturarles. Te los encontrarás cuando menos te lo esperes mientras recorres las Rutas de Johto por las que ellos corretean alternativamente.
2. De ninguna manera. No hay Caramelos Raros en tiendas.
3. No hay novedades al respecto. Seguimos sin saber la fecha elegida por Nintendo para traer el último invento Pokémon. En cuanto me entere de algo ya sabéis que lo tendréis antes que nadie.

Estas cuestiones me escaman

1. **¿Dónde está la Escamadragón?**
2. **¿Qué ataque le dejaría a Seaking, aparte de Surf y Rayo Hielo?**
3. **¿Qué le parece Steelix? Háblenos sobre él...**
4. **En el Pokémon Cristal de mi hermano tras abrir el HUEVO RARO salió un Cleffa con las orejas verdes. ¿No salía Magby?**

José Joaquín Fernández "El Entrenador Titánico" (León)

1. Está en la segunda planta del Monte Mortero, ubicado en la Ruta 42 (la que va de Ciudad Iris a Pueblo Caoba). También puedes conseguirlo al

LA CARTA DE ORO

Más mini aún

1. **Profesor... ¿Sabe algo de juegos nuevos para Pokémon mini?... El Party Mini es una pasada, mis hermanos no hacen mas que quitármelo porque están locos por jugar.**
2. **¿Qué cuatro ataques me recomendaría para cada uno de los Perros Legendarios? Prometo hacerle caso.**
3. **No consigo la mejor puntuación en la foto de Mew en Pokémon Snap... ¿Qué he de hacer?**

Oscar Alonso Escobar (Alicante)

1. Eso me suena, en la redacción el Pokémon mini corre de tal forma de mano en mano que parece que quema, aunque seguimos sin batir el récord de Jimmy... ¡Qué tío!... Por cierto, en Japón se han anunciado dos nuevos juegos, un Tetris al viejo estilo, ya sabéis, adicción total; y la segunda parte de Party, que esperamos llegue pronto a Europa para echarnos partidas en nuestras portátiles. En cuanto tengamos noticias exactas de los nuevos lanzamientos, daremos aquí mismo la primicia.
2. Ya sabéis que esto depende mucho de la opinión de cada cual, pero yo te hago una selección, si te empeñas... Para Raikou: Trueno, Triturar, Reflejo y Mordisco. Para Entei: Lanzallamas, Llamarada, Giro Fuego y Día Soleado. Para Suicune: Rayo Aurora (en Cristal), Hidro Bomba, Danza Lluvia, Surf y Rayo Burbuja.
3. Cuando Mew se quede sin escudo de energía y aparezca con uno nuevo, zúmbale con una Pester Ball. Espera a que



deje de girar y entonces atízale con otra Pester de nuevo. Continúa haciéndolo hasta que Mew se quede frente a ti, pero no te acerques demasiado. Cuando se dé la vuelta y le veas la cara, centra la garra izquierda en la fotografía. Si está en la distancia correcta y bien centrada, conseguirás entre 9.900 y 10.000 puntos. Insuperable, ¿no?

transferir de una Edición antigua o incluso al capturar salvajes a Dragonair, Dratini, Horsea o Seadra.

2. Entiendo que te refieres a qué dos ataques que aprenda naturalmente le puedes dejar. La verdad es que Seaking no tiene movimientos muy espectaculares, pero Perforador, Agilidad o Ataque Furia pueden completar con buenos resultados a los dos otros ataques que le has enseñado (por cierto, estupendo que le hayas dado Rayo Hielo). Por si te interesa te diré que Goldeen puede aprender por la cría el estupendo Hidro Bomba.



3. Steelix es un Pokémon Tierra/Acero que tiene una Defensa grandiosa pero una Velocidad lamentable. Esto hace que pueda interesaros en casos muy concretos, por ejemplo para aguantar un turno determinado usando además ataques efectivos contra determinados tipos de Pokémon (Portazo, Triturar, Lanza Rocas...). Total, que no es ninguna maravilla pero deberíais probarlo si es de vuestros favoritos.
4. ¿Con las orejas verdes?... ¡Menuda suerte!... No, no solo sale Magby, pueden saliros también Pichu, Igglybuff, Tyrogue, Smoochum, Elekid o Cleffa. Lo que no es tan habitual es que salgan de colores. Sólo hay un 14% de posibilidades de que esto ocurra. Hablando de este tema, un dato... he comprobado que los Huevos Raros se abren al dar exactamente 5.120 pasos.

Una preguntilla

Tengo las ediciones Amarilla, Plata y Oro, y me gustaría que me indicarais si en alguna puedo conseguir un Kabuto y dónde.

Natalia Canónigo Escoz (Almería)



Kabuto, como Omanyte, sólo lo podrás encontrar en las antiguas ediciones, así que coge tu Amarillo y sigue estos pasos. En Mt. Moon, al final del segundo Sótano, encontrarás dos fósiles Pokémon: Dome y Helix. Dependiendo de cual selecciones, más adelante, en el Laboratorio de Isla Canela, los científicos lo revivirán en Kabuto u Omanyte. Por cierto Natalia, en tu carta también preguntabas por Escama Dragón pero he puesto su localización en la consulta anterior.

Naranjas de la china-na

1. **Hola Profesor Oak. Tengo un Blastoise con estos ataques: Rayo Hielo, Surf, Hidrobomba y Pistola Agua... ¿Qué le parece?... ¿Puede aprender Hiper Rayo?... Si es así, ¿qué ataque le debería quitar?**
2. **¿Cuándo aprende Gyarados Hiper Rayo?... ¿Hypno aprende Come Sueños?, ¿En qué nivel?... ¿Puede Venusaur aprender ataques Psíquicos?**
3. **Aparte de Venusaur... ¿Qué otros Pokémon aprenden Rayo Solar?**
4. **Profesor... ¿Por qué no tenemos la posibilidad de enfrentarnos a los líderes de la Banda Naranja en la Liga Naranja?... Eso sería la caña, ¿no cree?**

Diego Martínez Díez (Segovia)

1. Sí, puede aprenderlo. Yo le quitaría sin dudarlo un

ALINEACIÓN POKéMON

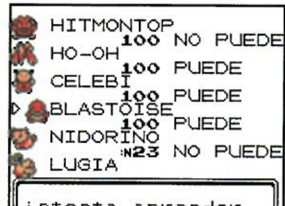
El equipo Psíquico de Guillem Suárez Salas, desde Barcelona

Estimado Profesor Oak, quería mostrarle mi equipo: Alakazam (con Psíquico, Psico-Onda, Confusión y Recuperación), Girafarig (Pisotón, Triturar, Psíquico, Confusión), Lugia (Aerochorro, Hidrobomba, Rapidez, Premonición), Mewtwo (Psíquico, Rapidez, Tri-ataque, Hiper Rayo), Mew (Trueno, Psíquico, Hiper Rayo, Megapuño), Espeon (Psíquico, Psico Rayo, Rapidez y Confusión). Como ve, me he decantado por los Pokémon del tipo Psíquico. Los entreno porque creo que son los mejores.

Hola amigo Guillem. Psíquico es el tipo más difícil de derrotar que cualquier entrenador puede echarse a la cara, así que con tu decisión de copar tu alineación con estos Pokémon seguramente vas a conseguir muchas victorias. La mayoría de los seis que llevas podrían ser la pieza clave de cualquier equipo. Veo que has preferido mantener una línea común en la selección de los ataques, en vez de procurar que sean variados. No es nada malo, puede resultar una estrategia muy incisiva, pero hay algunas cosas que debo puntualizarte en cuanto a las selecciones. La mitad de tus especies llevan Confusión y aunque es un ataque interesante, quizás bastaría con tenerlo en un Pokémon y optar por otras posibilidades en casos como el de Alakazam (se me ocurre un ataque que le proteja de su escasa defensa como los movimientos conseguidos por cría Barrera y Pantalla de Luz o Reflejo que aprende en el 45) o el de Girafarig (trueno estaría bien para suplirlo). Además de esto, llama la atención la ausencia de Recuperación entre los movimientos de tu Mewtwo, una de sus armas fundamentales. Si consigues hacérselo recordar vía Stadium 2, deshecha Tri-ataque. Dicho esto, tan solo me queda aconsejarte que tengas especial cuidado con los Pokémon Bicho, Fantasma y Siniestro que te encuentres por ahí... y ya de paso le pediré paciencia a tus rivales, porque puede ser un poco frustrante derrotar sudando a uno de tus Pokémon para que aparezca otro y continúe bajando su PS a base de Psíquico... je, je.

instante Pistola de Agua. Estaba bien para cuando lo tenías en nivel 36, pero en niveles altos hay muchos ataques mejores, sobre todo si ya tienes dos de agua muy buenos como son Surf e Hidrobomba.

2. Está bien, seré breve e iré al grano. Cuando Gyarados alcance el nivel 50 aprenderá Hiper Rayo. Así de simple. Hypno puede aprender Come Sueños vía MT. Los únicos movimientos Psíquicos que puedes conseguir para un Venusaur son la MT Descanso y Pantalla Luz, que puede tener Bulbasaur mediante cría.



3. De forma natural lo aprenden los siguientes Pokémon: Bellossom, Sunflora, Exeggcute y la familia Chikorita. Pero mediante la MT 22 lo pueden aprender muchísimos Pokémon más, desde Togepi a Forretress, pasando por Butterfree, Celebi... lo dicho, muchísimos, todos los que se te ocurran.
4. A los programadores se les ha pasado esa posibilidad esta vez, a ver si en el próximo juego, en el Pokémon de Game Boy Advance que están desarrollando, el protagonista de blancos cabellos nos lleva hasta la Liga Naranja. Sí que molaría, sí.

MIS TROLAS PREFERIDAS

Estoy extrañado. Este mes no he recibido tantas trolas como de costumbre. Los expertos en rumores falsos deben estar agazapados en una oscura cueva planeando nuevos ardides. Mientras salen a la luz con fuerzas renovadas, aquí hay un par de intentos.

1. Un amigo me ha dicho que le cambie a mi Mew por un Pokémon que dice que es la evolución de Mr. Mime y que al guardarlo con otros Pokémon en la caja se los come ¿Es cierto? Yo no me lo creo mucho...
David Navarro Jiménez (Toledo)

2. ¿Es cierto que hay una cuarta Ave Legendaria que se llama Articuatro?
Laura Martín Ranz. (Madrid)

1. ¡Porras!… ¡Es la invasión de los Pokémon caníbales!… ¿Cómo que no te lo crees mucho? Di la verdad, no te lo crees en absoluto pero me has mandado esa consulta para que tu amigo abra un poquito los ojos y deje de decir "chorradoncias", pero no te creas que parará por que esta vez le hayas pillado. Probablemente lo próximo que intente hacerte creer es que ese Krabby al que ha disfrazado de Superman con una toalla verde como capa es la evolución de Lugia. Dile que sí, que se lo cambias por Mew. Que cerraréis el trato en el planeta Kriptón.

2. ¡CLARO!… ¿No lo sabías? Está escondida en la Edición Piña, entre la Ciudad Monchito y el Pueblo Castaña. Busca, busca... al que te contó semejante tontería para torturarle por cuentista. En fin... qué se le va a hacer… Siempre habrá gente con imaginación…



LA CARTA DE PLATA

Unown, dows, trews... ¡ocho Pokémon nuevos!

1. Hola Profesor, me extrañó bastante que dijese en la carta de Oro del número pasado que ya había seis Pokémon nuevos desvelados… ¿Me he perdido algo?
2. ¿Podría poner en una foto todos los puzzles de los Unown, por favor?
3. ¿Pueden tener un hijo mi Omastar y un Ditto?
Luis D. López (Cantabria)

1. Tienes razón, no hay seis… ¡Bueno!… El mes pasado eran seis, ahora son más. Cuando dije seis me refería a Latias, Latios, Sonano (la preevolución de Wobbuffet), Kakureon (el camaleón), Luri-Luri (la preevolución de Marill) y Houreko (el que parece una ballena). Ahora conocemos también a los rarillos Bulbeet y Yomawaru, podéis verlos en las noticias de este mismo numero.
2. Eso esta hecho. Más fácil imposible, así que ya no tienes excusa para no completar este misterio.



3. Si tu Omastar es femenino, al criarlo con Ditto no se le traspasarán los ataques. Con Omastar, conseguirías Omanyte con Supersónico, Rayo Aurora o Burbuja.

Para resolver todas tus dudas sobre Pokémon, escribe a **"El Profesor Oak te responde"**,
Hobby Press, Revista Pokémon, C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid.

ZONA POKéMON™

¿Os gustaría ver vuestro artístico dibujo Pokémon formando parte de esta sección?, ¿quizá una foto molona con los Pokémon como tema?, ¿vuestras mejores puntuaciones Pokémon?, ¿o acaso queréis formar un club? Pues estáis en la zona indicada: Zona Pokémon. Toda vuestra.

Pekestrella

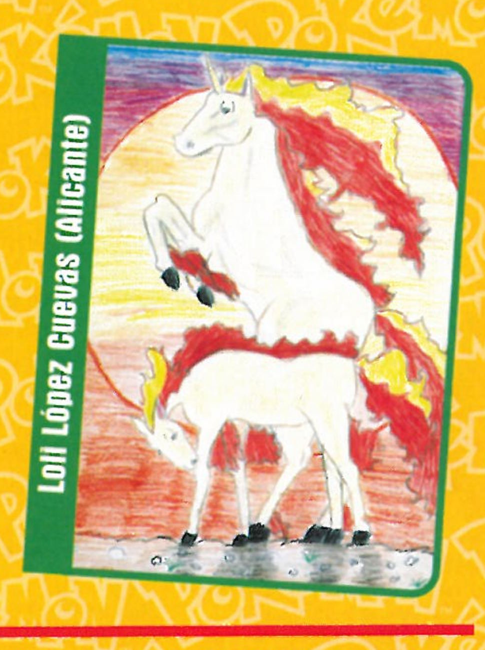


Cristian Gómez Pintor (Barcelona). 6 años

Ya estamos con los aventajados en sabiduría pictórica. A Jimmy es que se le caen las calzas, cada vez que da con uno. Intenta imitar el dibujo, le sale mal, dice que bueno y va al servicio a dejar su obra mal hecha para utilizarla más tarde. Y justo antes del "más tarde", es cuando se le caen las calzas, claro. En fin. Este chico, además, se apellida Pintor. ¿Cómo no iba a hacer un dibujo bueno? Si es que los hay que nacen, Jimmy, no como tú.

¡MASCOTA DIGITAL!

Regalamos un Chip-Chip a nuestras pekéstrellas. ¡Animaos y participad!



Loli López Cuevas (Alicante)

¡Participa y Gana!



Este mes regalamos unos pedazo de guantes Nintendo Acción a todo el que participe en Zona Pokémon. ¡Manda algo!

Nintendo

Busca las diferencias





Agudiza la vista, encuentra las 6 diferencias que hay entre los dos Celebi y aprovecha para verlo bien un rato.

Martín García (A Coruña)

Poder psíquico

Para adivinar qué Pokémon se esconde, tomemos estas declaraciones de Arturo Maderas: "Yo domo jirafas con un palo pequeño. Siempre erre que erre". ¿Este hombre es tonto o qué le p...? ¡Ah! Palín, domo y "r". ¿¡Palíndromo de jirafa!? No, no pillo.



Enrique Fernández (Sevilla)

GANADORES

(Superconcurso nº20)

JUEGOS POKéMON CRISTAL (GBC)

David Martínez Llonch	Barcelona
Javier Rivas Jiménez	Madrid
Alvaro García Cuenca	Madrid
Miguel González Estévez	Ourense
Alberto Tapia Doctor	Vizcaya

LOTES DE BARAJA DE CARTAS + TABLERO

Fernando Mari González	Guadalajara
Aitor Pérez Chouza	Guipúzcoa
Marc Pérez Carroza	Lleida
Patricia Herrero Ferriol	Valencia
Jose Silva Viana	Valencia

MOCHILAS POKéMON CON LUCES

Jaime González Espinosa	Madrid
Borja Colmenarejo García	Madrid
Rricardo Vega Sánchez	Madrid
Javier Pérez Castillejos	Murcia
Amaro Santos Pelegrino	Valencia

PACK's ORO CON 2 VIDEOS DE POKéMON

David Sánchez Paredes	Badajoz
Samuel González Ruíz	Castellón
Moisés Hipólito Garrido	Madrid
Silvia Tourné García	Murcia
Juan D. Buitrago Calasanz	Murcia

VIDEOS PELÍCULA POKéMON 3

Diego Martínez Molina	Almería
Alberto J. Aniorte Garrido	Cádiz
Daniel Lora Ramírez	Cádiz
Roberto Molina Díaz	Granada
Samuel Magalhaes Morales	La Rioja

¡Anda, carallo! ¡O revoltiño Pokélo!

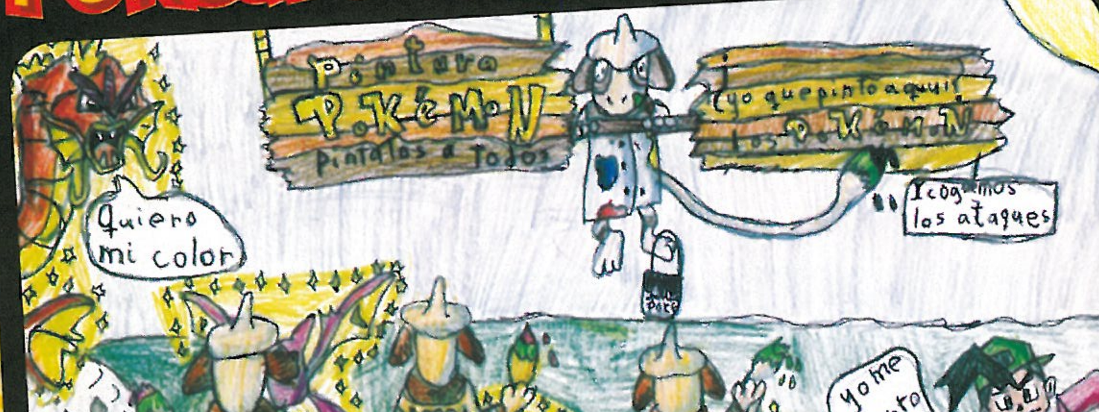
Y eso que Álvaro Muñoz Pindado (yo tampoco los compro) es de Madrid. El tío se ha inventado unos cuantos pasatiempos para ayudarnos a hacer más amena y retante la Zona Pokémon. Y, de los que ha mandado (laberinto dificililllo incluido), hemos elegido el Revoltiño Pokémon. De hecho, vamos a ver cuántos hay. Mmm... Yo que sé, ¿ocho? Mirad, mejor hacedlo vosotros, que yo sin gafas... (¡difícil es!).



ZONA POKéMON™

Pokéartista

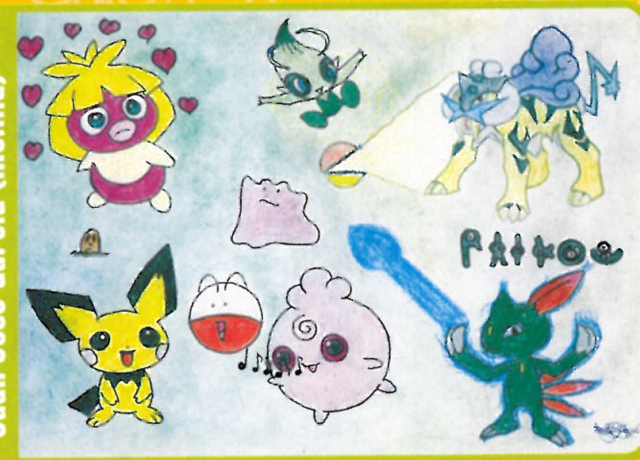
Alejandro Rojo (Barcelona)
¡Si señor! Alejandro ha creado el trabalenguas de la Zona Pokémon al (prestad atención) participar en un concurso de dibujo con un dibujo de un concurso de dibujo. Jimmy: Espera, espera... ¡Eh, he creado otro! NA: ¿Cuándo se irá este tío de aquí?



¡UN «F-ZERO» PARA EL ARTISTA!









Guillem Rueda (Principat D'Andorra)

Me pongo de colores

¡Loololiooo, bendiiiiita seaaaís! Hala, ya he cantado el aria uno. Ahora os encargais vosotros del Ariados, inoperantes.



Clubes

¡Menos mal que has venido! ¡Casi me comen los malditos escualos!:

"Hola, me llamo Delfín y quiero forma el Club "Mister Pokémon", el de los mejores entrenadores del mundo Pokémon. Podréis conocer gente y sobre todo será un club para intercambiar trucos, expresiones, hablar de Pokémon, hacer dibujos... Para entrar en el club necesitaréis tener una edición Pokémon de GB (da igual cual) e indicar vuestros datos personales, qué edición tenéis, vuestro Pokémon favorito y alineación inicial Pokémon. Enviadme esto junto a una foto carnet y un pequeño dibujo Pokémon a:

Delfín Vélez Pérez
C/ Arturo Suárez Bárcenos 33, 1º -A
C.P. 06200 Almendralejo
Badajoz

¡Los 3 primeros recibiréis un gran Premio!"

Participa

Porque como no participes, va a ir Jimmy a tu casa con dos pares de guantes (enfundados en pies y orejas), y te va a decir que hasta él ha ganado un premio, con lo mal que dibuja. Sería penoso, ¿no te parece?

Soluciones pasatiempos

Diferencias Celebi

Ojo derecho, ojo izquierdo, antena derecha, ala derecha, sombra pie izquierdo, mechón pelo.

Poder Psíquico

Es Girafarig. Que leído al revés, se lee igual que al derecho. Hala, ya sabéis lo que es un palíndromo, dejad en paz a los papás, que bastante tienen con lo suyo.

#22 Fearow

Con sus alas alcanza grandes alturas en segundos y apenas necesita descanso. Su enorme pico puede hacer que tengas que acompañar a tu Pokémon a hacer una visitilla a la enfermera Joy.

Lo mejor

+ Fearow es mejor que Pidgeot en todo menos en PS, y no tendrás que esperar al 36 para hacerte con él, sino sólo hasta el 20
+ Uno de los Pájaros más rápidos.

Lo peor

- Tanto ataques Roca como ataques eléctricos son una absoluta garantía de éxito ante el más fiero de los Fearows.
- No tiene ataques tan espectaculares como Articuno, Zapdos y Moltres. Una pena.

#31 Nidoqueen



Todo su cuerpo está cubierto de durísimas escamas con las que protegerá a sus crías de los depredadores que acechan el nido. Esa dureza extra de sus extremidades hacen también temibles sus Placajes.

Lo mejor

+ Al evolucionar se transforma en un Pokémon de tipo dual, Veneno/Tierra.
+ Una Nidoqueen con ataques como Tóxico, Terremoto, Ventisca o Trueno ganará a cualquiera.

Lo peor

- Vas a necesitar una Piedra Lunar si quieres que Nidorina se transforme en esta "Reina".
- Que tengas ataques de muchos tipos no significa que lo vayas a tener fácil ante los temibles Pokémon Psíquicos...

#57 Primeape



Hay que acercarse con cuidado a Primeape. Su estado habitual es el de enfado. Muy pocas personas le visto tranquilo, si nota que se le acercan, no dudará en perseguir al atrevido hasta el fin del mundo si hace falta.

Lo mejor

+ Muy buenos PS y Ataque, y su velocidad tampoco está nada mal...
+ En nivel 75 o más, Movimiento Sísmico, el mejor ataque Luchador, será clave en tus victorias.

Lo peor

- Defensa y Especial se quedan demasiado atrás para un Pokémon que se dice vital.
- Con un Pokémon Luchador como Primeape hay que vigilar que el rival no vaya muy armado de ataques Psíquicos o Voladores.

#65 Alakazam

El Einstein de los Pokémon. Su capacidad cerebral supera a la del mejor ordenador. Tiene un coeficiente intelectual de 5.000 y como sus células cerebrales se multiplican sin parar, puede recordar cada segundo de su vida.

Lo mejor

+ Pocos rivales hay para un Alakazam en niveles altos... Tan solo los Bichos y otros Psíquicos poderosos.
+ Recuperación, Movimiento Sísmico, Psíquico y Onda Trueno. Sin igual.

Lo peor

- Que como no lo encuentras salvajes, vas a tener que conseguirlo mandando un Kadabra al cartucho de un amigo por Cable Link.
- Si se te resiste Alakazam, prueba a Jolteon con Pin Misil para hacerle frente.

#186 Politoed

Este pequeñajo Pokémon con forma de rana tiene en su garganta su principal modo de sobrevivir. Si se juntan para cantar tres o más Politoed el resultado será un rugido ensordecedor que ahuyentará a sus rivales.



Lo mejor

+ Buenos PS y Especial, uno de esos Pokémon aconsejables sobre todo para torneos de nivel bajo.
+ Aprende Canto Mortal en el 35. Si aguanta tres turnos, el rival caerá.

Lo peor

- Muy pocos ataques propios, será mejor que tenga algunos buenos guardados de preevoluciones anteriores.
- Hay que transferir a Poliwhirl con Roca Rey a otra consola para hacerse con él.

#223 Remoraid

Aunque a primera vista parezca una pesca fácil, debes tener en cuenta su precisión a la hora de disparar agua: acierta objetivos desde lejísimos y en movimiento. Va con un Pokémon con el que suele nadar, Mantine, qué miedo...

Lo mejor

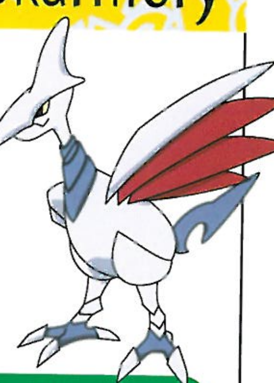
+ Con su increíble selección de ataques "Rayo", se convierte en una opción interesante.
+ Aprende los ataques de su evolución, Octillery, casi diez niveles antes.

Lo peor

- Tiene una velocidad bastante lamentable. Es el apartado en el que más flojea, y lo cierto es que lo sentimos.
- Mira que no aparecer en Cristal... Lástima...

#227 Skarmory

El acero forma parte de él, lo que complica la tarea de derribarle. Da la sensación de ser muy pesado como para volar, pero no te fíes. Sus alas son verdaderamente ligeras y huecas, así que puede flotar de aquí para allá sin problemas.



Lo mejor

+ Defensivamente poderosísimo, y cuenta con el ataque Ala de Acero.
+ Como Acero no es un tipo al que haga especial daño Eléctrico, la desventaja natural queda disminuida.

Lo peor

- Menos mal que tiene buenos reforzadores defensivos, porque su PS no es el suficiente.
- Que si tienes la Edición Oro no está por ninguna parte y en Plata y Cristal es bastante rarillo. No se deja pillar fácilmente.

#230 Kingdra

Parece inofensivo, pero se le asocia directamente a peligros naturales como Tornados (que causa al levantarse después de una larga siesta) o torbellinos en el mar, que puede provocar con sólo bostezar. Actualmente se esconde en cuevas submarinas.

Lo mejor

+ Al añadir Dragón al tipo Agua, consigue nuevas posibilidades vía MT.
+ Unas estadísticas muy igualadas, es sin duda una buena noticia.

Lo peor

- Solo flaquea un pelín en PS y Velocidad respecto al nivel de los otros campos.
- Otro que para conseguirlo hay que cambiar a su preevolución de cartucho, esta vez con la Escama Dragón.



pokemon.nintendo.es

CUIDADO
POKéMON MINI
HAMBRIENTA DE JUEGOS



LA CONSOLA DE JUEGOS MÁS PEQUEÑA DEL MUNDO

No sólo es la consola de juegos más pequeña del mundo, también es la más increíble. Elige tu juego de Pokémon y... ¡que empiece la diversión!







TRES INCREÍBLES JUEGOS PARA ELEGIR







Pokémon mini

Pokémon miniTM © 2001 Nintendo © 2001 Pokémon © 1995-2001 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. Pokémon Pinball miniTM © 2001 Pokémon / Nintendo © 1995-2001 Nintendo/Creatures Inc. / GAME FREAK inc. TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. Pokémon Party mini TM Pokémon Zany Cards TM Pokémon Puzzle Collection TM © 2001, 2002 Pokémon / Nintendo © 1995-2002 Nintendo/Creatures Inc. / GAME FREAK inc. TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.